DICIEMBRE 2001

TRAMA

Elektra

Eisner
Un genio en nuestro barrio

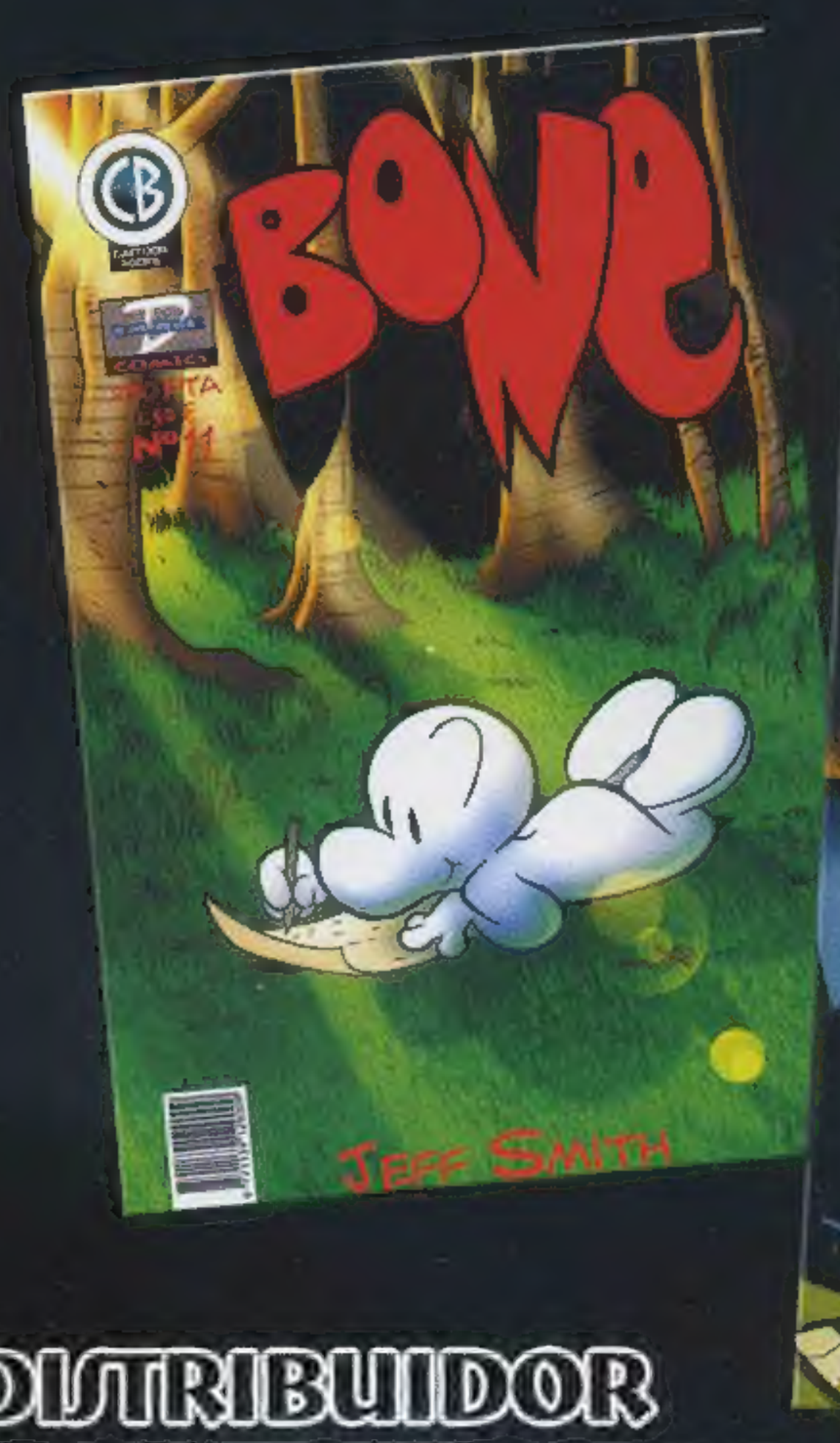
Eisner
El retorno del narrador

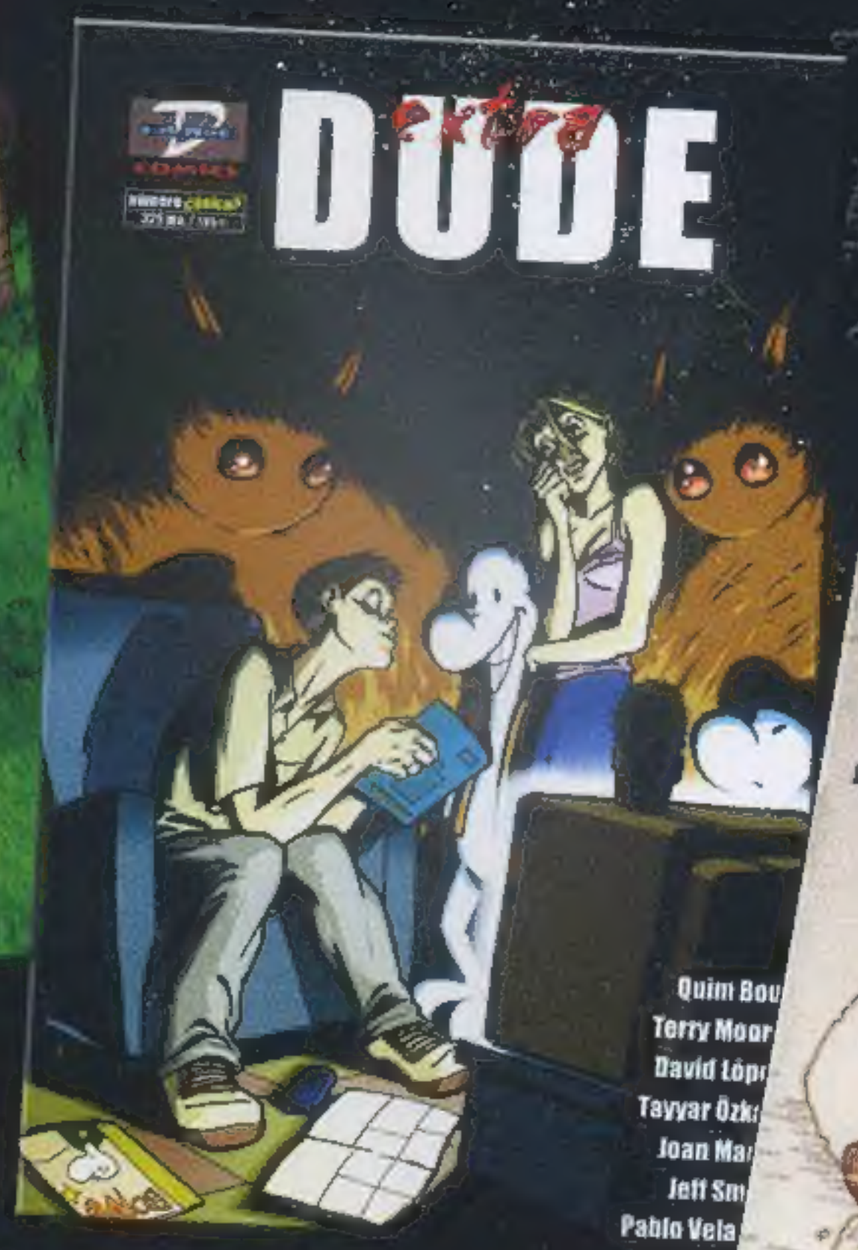
Will Eisner

revista mensual y gratuita sobre la historieta

9

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES, S.L.





DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA DE: DUDE CÓMICS, MANGALINE, MACFARLANE TOYS

...ADEMAS: MATERIAL DE ZINCO, MANGA, IMPORTACION...

Tfno: 91 666 96 52 / 55 -
Polígono Santa Ana (
28529 Rivas Vaciamad

27-marzo-2012
Jiman CRG
http://lamansion-crg.net
http://disidentes.mundoforo.com

Director: Fernando Tarancón
Subdirector: Koldo Azpitarte
Producción: Jesús Serrano
Noticias Europa: Ricardo López.
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Roberto Rabasot, Gorka Domínguez, Félix Pascual y Raúl Sastre.
Studio Titanic: Alex San Vicente
Correctora: Soraya Pollo
Portada: Will Eisner
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Jesús Serrano

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485. 48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984
www.astiberri.com

Filmación e impresión: ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.

Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino)

Agradecemos especialmente la colaboración de Jesús Cuadrado para la realización de la entrevista a Will Eisner.

Los gremlins imprenteros siguen haciendo de las suyas.

Esto tendría que haber aparecido en la TRAMA #8:
Devil's advocate forma parte del tercer volumen de la edición española de Grendel: Negro, Blanco y Rojo. Noviembre de 2001.
Ilustraciones y texto original: ©1998 Matt Wagner
Traducción: ©2001 Lorenzo Díaz
El resto de los materiales son, a no ser que se especifique lo contrario, copyright de Dark Horse Comics, Inc. Todos los derechos reservados. Grendel y el resto de personajes importantes que aparecen en este cómic son propiedad de Matt Wagner.
Dark Horse Comics y el logo de Dark Horse son marcas registradas de Dark Horse Comics.

En este número se incluye un avance de la edición española de Mis circunstancias (Approximativement) Enero 2002.
Ilustraciones y texto original: ©1999 Lewis Trondheim.
Traducción: ©2001 Pilar León.

4 Entrevista con Will Eisner
10 Noticias
17 Elektra Assassin
23 Previews
28 Un genio en nuestro barrio
33 El retorno del narrador
41 Reseñas
46 Checklist

Editorial

Hoy la revista se viste de lujo con una entrevista a Will Eisner, uno de los más grandes autores de todos los tiempos, una leyenda viva a la que queremos hacer justicia con un par de artículos en los que glosamos su figura.
Además aprovechamos para dar la bienvenida a Manuel Barrero y Jorge García anuestras páginas, esperamos que, poco a poco, más amigos contribuyan acrear una revista lo más plural posible.
Supongo que en el último número os pilló un poco de sorpresa la inclusión de la historieta de Matt Wagner y Tim Sale "*El abogado del diablo*". Como podéis imaginar, esa historia forma parte de los prestigios "*Grendel: Blanco, negro y rojo*" que estamos publicando. De esta manera solucionamos en cierta manera el problema de cómo reseñar nuestras propias obras.
Siempre que podamos os incluiremos un avance de nuestras obras, para que podáis juzgar por vosotros mismos. De esa manera en ese ejemplar incluimos un adelanto de "*Mis circunstancias*", obra autobiográfica, a medio camino entre Woody Allen y nuestro vecino de enfrente, de Lewis Trodheim, conocido por todos por "*La Mazmorra*" y "*Lapinot*". Pues nada, que esperamos que os guste y si no, tranquilos, que esto no quitará espacio a las páginas de texto de la revista.

STUDIO TITANIC
BY SANVI...
¿QUÉ PASA? ¿ALAN MOORE EN MARVEL? ¿ADAM HUGHES SE ATREVE CON UNA SERIE MENSUAL? ¿SE HA ENCONTRADO MATERIAL INÉDITO DE FRANQUIN? ¿POR FIN VUELVE WATTERSON? ¿MUERE DEFINITIVAMENTE LA TIA MAY?
NO...PERO MIRA...
POR PRIMERA VEZ: LA LISTA DE NOVEDADES DE LAS EDITORIALES Y LAS ESTANTERIAS DE LAS LIBRERIAS COINCIDEN...
Y EN LA FECHA PREVISTA...
MALDITOS FRIKIS!
©SANVI

Will Eisner

Will Eisner es, sin lugar a dudas, el más importante autor vivo de cómic. Tan sólo por sus doce años al frente de The Spirit ya merecería un lugar en la Historia del Cómic, pero es que Eisner es, a sus casi 84 años de edad, un autor aún en activo y que realiza algunos de los mejores cómic que se pueden encontrar en el mercado. Con todos ustedes:

Will Eisner

Koldo Azpitarte

Trama (T): Usted nació en 1917. Cuando era joven, el cómic era aún un medio recién nacido y los comic-books no existían todavía. ¿Qué autores eran sus preferidos?

WILL EISNER (E): Durante mi juventud, las tiras de prensa eran la fórmula predominante a la hora de hacer un cómic. En los años treinta, Milton Caniff, Elzie Segar y George Herriman eran los autores de cómic cuyo trabajo admiraba. Ellos fueron una gran influencia en mi trabajo posterior.

T: ¿Cuándo supo que quería ser dibujante de cómic?

E: Supe que quería ser dibujante de cómic profesional en el instituto. Fue en esa época cuando publiqué mi primera tira en el periódico del colegio.

T: Fruto de su colaboración con la revista Wow!, usted conoce a Jerry Iger, con quien se asocia y forma los Eisner-Iger Studios. Allí trabajó con jóvenes valores que luego serían leyenda en el medio, como Jack Kirby o Bob Kane. ¿Cómo se sentía usted en los sesenta, cuando ellos eran inmensamente populares y usted apenas era recordado por unos pocos?

E: Estaba orgulloso de su éxito. Después de todo, se iniciaron en mi estudio...

T: Por otro lado, también hay autores que trabajaron con creaciones suyas como Sheena o Blackhawk y que, pese a su extraordinaria labor, no recibieron el crédito suficiente y hoy han sido casi olvidados...

E: Es importante entender que la gente que continúa un cómic originado por otro es incluso más importante que quien lo creó. De hecho, casi ningún superhéroe de éxito sigue siendo dibujado por quien lo concibió y eso no resta merito a su actual autor.

T: En 1940, usted rompe su asociación con Iger y se lleva consigo a algunos de los mejores dibujantes. ¿Dañó esto de algún modo su relación personal con Iger?

E: La separación entre Iger y yo fue amistosa. No hubo necesidad de seguir en contacto con él tras aquello, pero no hubo enfado alguno.

T: Es entonces cuando comienza The Spirit Section, un comic-book que se incluía como suplemento semanal de algunos periódicos. ¿Qué significaba esto para usted como creador?

E: The Spirit me da acceso a un público lector de prensa diaria, por lo que puedo escribir y dibujar para lectores más maduros. Es allí donde puedo poner por primera vez en práctica mi tesis de que hay un futuro literario en el medio y que aún está por explorar.

T: En los doce años y más de seiscientas historias de The Spirit (desde 1940 a 1952), usted y sus colaboradores parecen disfrutar con el trabajo. ¿Es así?

E: Por su público maduro y las características de su distribución, las historias de The Spirit me dieron la oportunidad de ser innovador. Esto resulta muy estimulante para un creador. Personalmente estaba muy influenciado por el director de cine alemán Fritz Lang, y por el fotógrafo Man Ray. Estábamos en una época en la cual el cine comenzaba a influir en el lenguaje visual y en el ritmo de lectura; y yo no fui una excepción.

T: ¿Qué nos puede contar de sus colaboradores de aquellos tiempos?

E: Bob Powell, Jack Cole, Lou Fine y Klaus Nordling fueron brillantes autores y trabajábamos muy bien juntos. Bob, Jack y Klaus escribieron su propio trabajo. Lou Fine tan sólo estaba interesado en dibujar y fue excelente en ello. Prefería dejar que otros escribieran las historias.

T: The Spirit tuvo durante un breve periodo de tiempo una tira de prensa. Sin embargo, no parece que a usted le interesase demasiado, pues delegó pronto su realización en otros.

E: Nunca quise realmente hacer una tira diaria. Para mí es un terreno demasiado constreñido y no me permite experimentar. Un año después de comenzarla fui reclutado para la Segunda Guerra Mundial, y tuve que cerrarla.

T: Queda claro que los derechos de The Spirit son de su propiedad, pero ¿qué hay de las otras series que aparecían en The Spirit Section, como Lady Luck y otras?

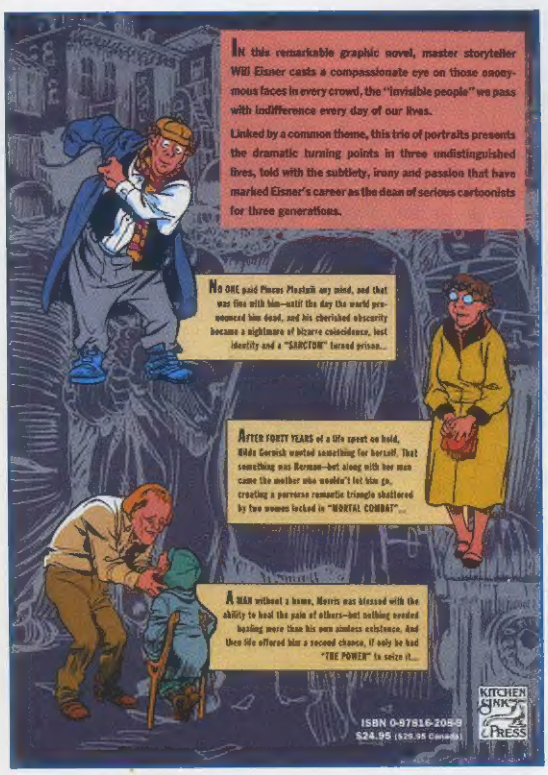
E: Yo poseía los derechos de The Spirit y de las otras creaciones de The Spirit Section. Por mi contrato con Busy Arnold retuve el copyright, a pesar de que figurara inicialmente a su nombre.

T: En 1952 deja de publicar The Spirit Section para dedicarse en exclusiva a P.S. Magazine, una revista educativa del Ejército. ¿Estaba cansado de realizar historias de The Spirit o fue una decisión de índole económica?

E: En 1950 comencé a explorar las posibilidades del cómic como elemento

SO WOT DO YA KNOW BUDDY?
NOTHING AT ALL I KNOW! ISTOP IT!
WORLD WAR II - WE'VE BEEN DRAFTED
WE'RE ON A TROOP TRAIN SOUT H A BASE CAMP... AND I'M A CARTOONIST
AND I'M AN EDITOR FOR A TURKISH NEWSPAPER IN BROOKLYN.

educativo, cómic que produje con éxito mientras estuve en el Ejército. En esa época, el futuro de un inserto en los periódicos era desolador a la vista de la subida del precio del papel y de la caída en la competitividad de los periódicos. Pronto el volumen de trabajo comenzó a ser tan alto que me obligó a elegir y opté por el cómic educativo. Mi fe en el amplio potencial del arte secuencial o los cómic ha sido siempre el motor que me guía en la exploración de las oportunidades que se me ofrecen. El explorar y tomar riesgos, asumiendo retos a los que nadie había hecho frente antes, es parte de mi naturaleza.


In this remarkable graphic novel, master storyteller Will Eisner casts a compassionate eye on those anonymous faces in every crowd, the "invisible people" we pass with indifference every day of our lives.
Linked by a common theme, this trio of portraits presents the dramatic turning points in three undistinguished lives, told with the subtlety, irony and passion that have marked Eisner's career as the dean of serious cartoonists for three generations.
No one paid Pincus Pinstein any mind, and that was fine with him—until the day the world pronounced him dead, and his cherished obscurity became a nightmare of bizarre coincidence, lost identity and a "SANCTUM" turned prison...
After forty years of a life spent on hold, Hilda Gornish wanted something for herself. That something was Norman—but along with her man came the mother who wouldn't let him go, creating a perverse romantic triangle shattered by two women locked in "MORTAL COMBAT"...
A man without a home, Morris was blessed with the ability to heal the pain of others—but nothing needed healing more than his own aimless existence. And then life offered him a second chance, if only he had "THE POWER" to seize it...
ISBN 0-87816-208-9
$24.95 ($29.95 Canada)
KITCHEN SINK PRESS

T: ¿Hay alguna posibilidad de leer algún día las historietas que realizó para el Ejército? En la actualidad, ¿quien controla los derechos?

E: El trabajo hecho para P.S. Magazine es propiedad del Gobierno de los EE.UU., y los originales hace mucho tiempo que fueron destruidos. No sé si el trabajo es publicable o no, pero al menos alguna de esas páginas asomará en los The Spirit Archives que está publicando D.C. Comics.

T: Durante los veinte años que edita y dibuja la revista P.S. Magazine, tan sólo realiza un par de historias de The Spirit. ¿A qué se debe tan prolongada ausencia del mundo del cómic, digamos, "civil"?

E: No estaba interesado en los cómic de entretenimiento. Sentía que ya había crecido y no me interesaba lo que se hacía.

T: Jules Feiffer, antiguo amigo y colaborador de The Spirit Section, publica el libro *The Great Comic Book Heroes*, en el que le rehabilita ante una nueva generación como el gran creador que siempre fue. A raíz de esto, primero Harvey, más tarde Denis Kitchen y, después, Warren tratan de reeditar The Spirit. Incluso Stan Lee le hace una oferta por el personaje que usted educadamente declina a favor de Warren. Serán Warren primero y Kitchen Sink Press quienes reediten en los setenta la serie y le dan a conocer a un público nuevo por completo. ¿Cómo se sentía usted ante tanto reconocimiento en la profesión?

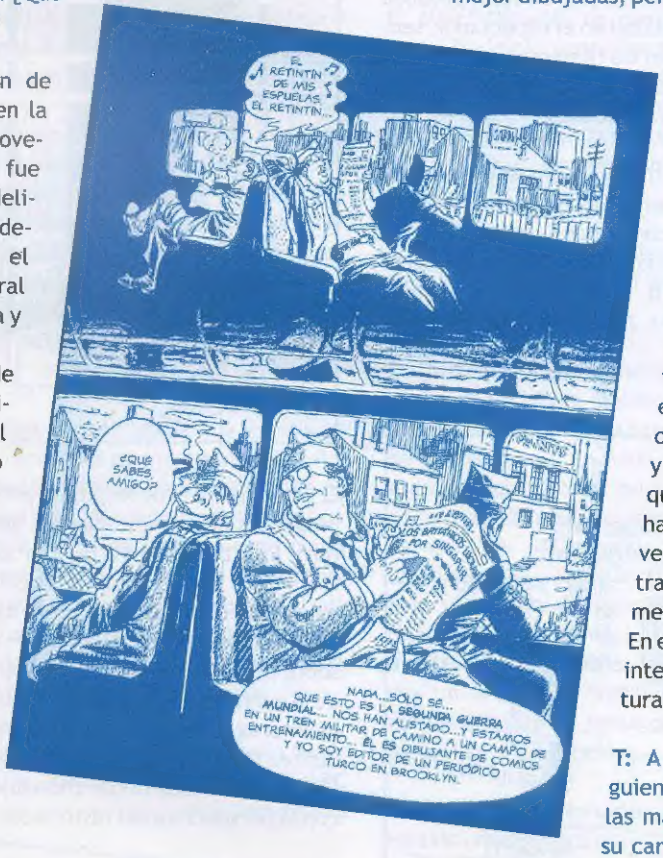
E: Siempre es agradable tener la aprobación de tus colegas. Después de todo, y para un artista, a menudo ser admirado es más importante que el dinero.

T: En los setenta, antes de realizar Contrato con Dios, publica Gleeful Guides. ¿Puede decirnos en

qué consiste esta obra a menudo olvidada en las bibliografías?

E: Gleeful Guides era una serie de libros de humor satírico que realicé en 1974, antes de iniciar Contrato con Dios. Va a ser reeditada por Dark Horse en el año 2003.

T: En 1972, ya con 59 años, decide vender P.S. Magazine y, con la tranquilidad económica que ello conlleva, inicia un proyecto que denominará Novela Gráfica: Contrato con Dios. ¿Qué le lleva a ello?


¿EL RETINTIN? DE MIS ESPUELAS, EL RETINTIN...
¿QUÉ SABES, AMIGO?
NADA...SÓLO SÉ... QUE ESTO ES LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL... NOS HAN ALISTADO...Y ESTAMOS EN UN TREN MILITAR DE CAMINO A UN CAMPO DE ENTRENAMIENTO... ÉL ES DIBUJANTE DE COMICS Y YO SOY EDITOR DE UN PERIÓDICO TURCO EN BROOKLYN...

E: La decisión de embarcarme en la creación de novelas gráficas fue consciente y deliberada. Esta decisión seguía el camino natural de mi creencia y subsecuente exploración de la capacidad literaria del cómic como medio. Estimé que había llegado el momento de que la literatura gráfica se dirigiera a los adultos tratando temas realmente serios.

T: El formato de Contrato con Dios imita al libro. ¿Era para dotarlo de mayor respetabilidad?

E: Decidí el tamaño y formato de Contrato con Dios teniendo en cuenta que se dirigía a un público adulto que no frecuentaba las librerías especializadas. Era un libro planeado para las librerías generalistas de los EE.UU.

T: Hay una pregunta que jamás he visto respondida en entrevista alguna y que debo hacérsela: ¿trabaja usted con colaboradores en esta segunda etapa de su carrera?

E: Desde que comencé a hacer Novelas Gráficas a finales de los setenta, siempre he trabajado solo. Un equipo de colaboradores en los libros tan personales que ahora hago, hubiera sido contraproducente.

T: Life in Another Planet es una de sus obras mejor dibujadas, pero también una de las menos interesantes de esta etapa. ¿Qué opina de ella ahora que han pasado más de veinte años desde su publicación?

E: Life in Another Planet fue realizada como un esfuerzo para seguir la estructura y reglas de una novela clásica y acabó demostrando que lo que se puede hacer en un texto novelado no se puede trasladar directamente a otros medios. En este libro estaba más interesado en la estructura que en el mensaje.

T: A Life Force, su siguiente obra, es una de las más logradas de toda su carrera, quizá por tratar de nuevo de temas que usted domina a la perfección. ¿Está de acuerdo?

E: A Life Force es un trabajo guiado por la emoción. Estuve más implicado en este trabajo que en el anterior.

T: Los siguientes libros insisten en el ambiente urbano y la descripción de los hombres que habitan las ciudades, observándose una cierta

teatralización en la puesta en escena. ¿Se trata de algo buscado o casual?

E: Mi interés con los años se ha ido centrando en aumentar mi habilidad para mostrar las emociones internas de mis personajes. En Crepúsculo en Sunshine City, New York y El edificio, traté de liberarme de la necesidad de un fondo elaborado al detalle y empleé un estilo de dibujo más impresionista y teatral para la composición. Siempre he buscado un contacto más próximo, más íntimo con el lector. El teatro, al ser un espectáculo que se muestra en directo, produce una sensación de realidad en el espectador, sensación que no la dan ni los filmes y que, por ello, yo trato de incorporar y reproducir en mis obras con puestas en escena teatrales.

T: De este modo llegamos a The Dreamer, una fascinante remembranza de los primeros tiempos de la industria del comic-book. Más tarde, Michael Chabon escribiría su galardonada Las aventuras de Chevalier & Clay, ambientada en la misma época y hechos. ¿Qué le impulsó a escribir The Dreamer?

E: The Dreamer fue inspirado por las constantes preguntas de mis estudiantes acerca de su futuro. Escribí este libro para proporcionarles un testimonio histórico sobre los primeros días del mundo del comic-book. Es duro para alguien que vivió en esa época el escribir objetivamente sobre ello. Un soldado en la trinchera sabe poco de la guerra en sí. El libro de Michael Chabon (Las Aventuras de Chevalier y Clay) retrata con brillantez los orígenes del mundo del comic-book. Él cuenta la historia con todo lujo de detalles y con la perspectiva del historiador.

T: El Corazón de la Tormenta quizá sea su libro más personal y autobiográfico y, sin duda, uno de los más logrados de toda su carrera. Volveremos a ver algún otro episodio autobiográfico en futuras obras, como Last Day in Vietnam, pero ¿piensa seguir contándonos más historias autobiográficas que cubran los periodos entre unas y otras, o ya ha dicho todo lo que tenía que decir?

E: Todos mis libros están escritos desde mi experiencia personal o tratan acerca de lo que real-

mente sé. Espero que mi trabajo futuro siga reflejando mi punto de vista sobre la vida y la lucha humana por la supervivencia.

T: Avenida Dropsie constituye toda una muestra de las posibilidades del cómic como medio para contar una historia. En este caso, el protagonista es un barrio más que un individuo. ¿Cómo surgió la idea?

E: Avenida Dropsie fue escrita tras leer sobre el renacimiento urbanístico del Bajo Bronx de New York y, como yo crecí en el Bronx, esto aumentó mi interés en la historia. Nadie había asumido un reto así en el mundo del cómic, así es que, naturalmente, me puse manos a la obra.

T: Antes hemos nombrado Last Day in Vietnam. Debo confesarle que no es una de mis preferidas. Los personajes no están suficientemente desarrollados y el tamaño de reproducción resulta excesivo. Al margen de esto, llama la atención que eligiera a Dark Horse cuando acababa de firmar la reedición de sus anteriores álbumes con D.C. Comics. ¿A qué se debe esta sorprendente decisión?

E: Last Day in Vietnam sólo pretendía ser una recopilación de recuerdos que habían estado alojados en mi mente durante años. Siento que no te gustara. Elegí Dark Horse porque creí necesario ampliar mi número de editores y no poner todos mis huevos en una sola cesta. De hecho, ahora tengo tres editores en EE.UU.: NBM, Dark Horse y D.C. Comics. Cada uno negocia las ventas al extranjero de las obras que representan para mí y tienen su calendario de publicación.

T: Ahora que va a ser publicada en España Minor Miracles, recuerdo que en los EE.UU. fue presentada como una secuela de Avenida Dropsie, cuando por estructura y objetivos se parece más a Contrato con Dios, ¿no le parece?

E: Minor Miracles no pretende ser secuela de nada. Es simplemente una narración de historias sencillas. Es uno de los libros más agradables que he hecho. Fue divertido porque me permitió enfocar la historia en la gente y mejorar mi habilidad para contar historias humanas simples y cálidas.

T: Ya para terminar, háblenos un poco de su última obra, The Name of the Game, que está a punto de salir en EE.UU.

E: The Name of the Game es un libro acerca de la dinámica social del matrimonio. Mientras investigaba los cuentos populares para la realización de La Princesa y La Rana, me apercibí de que todas estas historias compartían un tema en común: la utilidad del matrimonio como forma de ascender en la escala social. De hecho, el único modo que tiene un tío pobre en un cuento para subir en la escala social, es el casamiento. Una investigación más profunda me llevó a la conclusión de que era un fenómeno social que aún persistía y un tema que merecía ser explotado.

T: Bien, pues eso es todo. Ha sido un auténtico placer, Mr. Eisner.

E: El placer ha sido mío. Un saludo a mis lectores españoles.

Noticias

USA

MARVEL

Los Cuatro Fantásticos ya tienen nuevo equipo creativo regular tras la marcha de Pacheco y Marín de la serie: Mark Waid y Mike Wieringo. Una apuesta por la calidad y el clasicismo que hará menos dolorosa la partida de los españoles del título.

Corren rumores de una inminente serie Ultimate de Los Cuatro Fantásticos a cargo de un prestigioso guionista inglés. Se aceptan apuestas sobre su identidad.

Geoff Johns y Scot Kollins preparan una miniserie de cuatro números de La Cosa. Kollins no tendrá que abandonar para ello su labor al frente de Flash, ya que lleva varios números de adelanto sobre el calendario de publicación.

Jim Shooter vuelve a Marvel. Uno de los personajes más controvertidos de la historia del cómic vuelve como guionista a la editorial de la que una vez fue editor y máximo responsable. Su primer trabajo será una historia de ocho episodios de Los Vengadores en la que nos ofrecerá el retorno de uno de sus más recordadas creaciones: Korvac.

Angel Medina, que últimamente parecía abonado a TMP y sus Spawns, realizará un one shot humorístico para Marvel.

Tim Sale y Jeph Loeb realizarán en breve una miniserie de Spiderman titulada Spiderman: Blue en un estilo similar al de la preciosa Daredevil: Yellow.

Marvel, ha colgado de su pagina web www.marvel.com, los guiones de sus tebeos del mes sin palabras. Estos guiones aparecerán igualmente con cada uno de los tebeos, que tendrán 40 páginas por el mismo precio.

Igor Kordej deja Cable para realizar diversos fill-ins en New X-Men y la nueva miniserie de la Viuda Negra guionizada por Rucka (ya que, al parecer, Horn está demasiado ocupado con sus labores de portadista como para dibujarla). Además, la miniserie de Tormenta que tenía planeada con Claremont pasa a ser una novela gráfica que irá realizando con el mayor de los esmeros en sus ratos libres.

COMIX CITY
(ALICANTE)
Comic USA, MANGA, EUROPERO...
Gran Stock material atrasado descatalogado. Figuras, Videos Warhammer, Rol, etc...
POR NUESTRA TIENDA HAN PASADO
Luis Royo, Azpiri, Carlos Pacheco Torres, M. Angel Martin N. Fernandez...
C/ Pascual Perez, 36 - bajo
Telf. y Fax. 965 21 29 33
E-mail: comixcity@terra.es
ALICANTE 03001
15 AÑOS A TU SERVICIO

DC

Mike Wieringo será sustituido por Pete Woods al frente de Adventures of Superman.Otro que parece que tiene sus días contados es Mark Schultz, cuyo sustituto podría ser Steve Seagle.

Byrne prepara una nueva serie para DC, de la cual mantendrá los derechos, al estilo del contrato que firmó Claremont para sus Sovereign Seven. La serie se titulará Lab Rats y tratará sobre un grupo de jóvenes, con experimentos genéticos por medio... ¿alguien dijo Next Men?

Gen 13 ya tiene equipo creativo para su relanzamiento y combinará la experiencia de los textos de Chris Claremont con el estilo joven y fresco de Ale Garza (Ninja Boy).

Otro grupo de jóvenes que va a ser relanzado próximamente es Los Titanes, que lleva bastante tiempo sin rumbo para desesperacion de sus numerosos fans. De momento, Jay Faerber sale de la serie, que ya es algo.

Parece que la historia en dos partes que guionizó Ennis para The Authority podría ver la luz como un especial en formato prestigio que contaría con dibujos de Glenn Fabry. Sin embargo, no hay noticias de la proyectada serie regular, por lo que cada vez es menos probable que vaya a ver la luz.

INDEPENDIENTES

Rob Liefeld ha decidido publicar sus cómics en Internet. No se trata tanto de una apuesta personal por el medio como de la imposibilidad de distribuir sus cómics vía Diamond (a quien debe bastante dinero) o incluso de imprimirlos en sitios como Quebecor (a quienes también debería importantes sumas).

Left Behind es el título del tebeo más vendido de los meses de Octubre y Noviembre. Sin embargo no aparece en el Previews, así que pocos lo hemos tenido en cuenta. Left Behind es una serie de álbumes que adaptan las novelas homónimas creadas por Tim LaHaye y Jerry Jenkins y que adaptan a nuestros tiempos los contenidos del bíblico Libro de las Revelaciones. Se trata de un material que se vende principalmente en las librerías especializadas en temática religiosa cristiana y al parecer son un gran éxito entre su clientela. Los autores del bestseller son John Layman a los textos y Aaron Lopresti yJeff Moy en el dibujo.

Young Gods, una de las historias serializadas en la malograda Storyteller de Barry Smith, será recopilada por Fantagraphics en los próximos meses. A lo ya publicado por Dark Horse se añadirán los capítulos inéditos de la saga en un lujoso tomo de tapa dura. Las tres series serán recopiladas en sucesivos tomos.

KRYPTON
Tel/Fax:
963 956 585
Merchandising
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE
DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

RONIN
PINTOR J. APELLÁNIZ 3-VITORIA
945249158
ROL-FANTASÍA
COMIC-MINIATURAS
MAGIC-POKEMON-GO

Mark Andreyko es el escritor elegido para escribir Sam & Twitch a partir de su número 28. Será difícil que esté a la altura de Bendis pero nunca se sabe...

Los Micronautas serán editados por Image. Tras el considerable éxito del relanzamiento de G.I. Joe, Image ha decidido tratar de repetir la jugada con otros muñequitos de entrañable recuerdo, si bien no podrán usar los personajes que Marvel creó e introdujo en la serie.

Crossgen pierde a Waid como autor exclusivo, pero se lo asegura como escritor de Ruse visto el éxito que dicha serie ha cosechado. Otras incorporaciones del mes son Jeff Johnson y Mark Pennington, dibujante y entintador de reconocido prestigio.

Dreamwave, los responsables de las exitosas Warlands o Darkminds abandonan Image para poder expandirse como compañía independiente (al parecer con Image tenían un límite de 2 series por mes).

Además, Fantagraphics reeditará durante el 2002 clásicos tan indispensables como Krazy Kat y Gasoline Alley, para alegría de cientos de admiradores de dichas obras.

ESPAÑA

Comic.es es una página de noticias que dirige José A. Serrano y que pretende poner al internauta al corriente de las ultimas novedades del mundo del cómic español. Su dirección es www.comic-es.dreamers.com y es de visita obligatoria .

Fernando Blanco es uno de los últimos dibujantes españoles que ha conseguido poner una pica en los USA. Hasta ahora ha dibujado un par de prestigios de El Hombre Enmascarado y entintado a Jesús Saiz en la miniserie de la JLA: Black Baptism pero su buen hacer y profesionalidad le llevarán lejos.Y si no, al tiempo.

UNA DE PREMIOS

Ya se han hecho públicos los últimos premios Picadlo!, que convocaban los amigos de **ADLO!**. Estos son los resultados:

PREMIO "Juan Carlos Cereza/Roke González" al guionista en lengua hispana más pertinaz, CELS PINOL

PREMIO "Scott Lobdell" al guionista en lengua no hispana más pertinaz, DAN JURGENS

PREMIO "Já" al dibujante hispano más incomprensiblemente publicado (es decir, más genial), CELS PIÑOL

PREMIO "Andrew Robinson y Dan Panosian" al dibujante no hispano más incomprensiblemente publicado, KEU CHA, CHRISTIAN ZANIER Y KEN LASHLEY (RISING STARS)

PREMIO "Fanhunter: Celsquest" a la serie hispana con más suerte por haber visto la luz editorial, DUDE EXTRA

PREMIO "Nueva edición de Dragon Ball" a la serie no hispana con más suerte por haber visto la luz editorial, CUADERNO COLOREABLE DAREDEVIL 1 y 2 (ALIAS Biblioteca Marvel)

PREMIO "Dude" a la editorial hispana que más ha arriesgado con productos "arriesgados", NORMA EDITORIAL

PREMIO "Cliffhanger " a la editorial no hispana que más ha arriesgado con productos arriesgados', TOP COW

PREMIO "www.planetadeagostini.com" a la web en castellano más desaprovechada, Foro de Norma (http://www.norma-ed.es/foro2.asp)

PREMIO "Expocomic 2000 ' al evento comiquero que más haya dado que hablar, EXPOCOMIC 2001

PREMIO "Traductor de Altavista" al mejor traductor, ESTUDIO FÉNIX

PREMIO "ANTONIO MARTÍN Y CELS PIÑOL" al personaje del mundillo, CELS PIÑOL

PREMIO "Roke González" al correero y/o articulista, RAIMON FONSECA

PREMIO "Wizard" a la mejor revista sobre cómics, DOLMEN

PREMIO "despido de David Ramírez" al acierto editorial, Línea DC de Norma Editorial

PREMIO "Sonrío mucho porque hoy tengo la regla" a la publicidad mas indescriptible, anuncio-felicitación de verano de Comics Forum

Dentro del **SALÓN DEL CÓMIC DE MADRID**, se otorgaron los Premios Expocomic 2001. Los agraciados fueron:

Mejor obra española: JUANJO GUARNIDO y DÍAZ CANALES por "BLACKSAD"

Mejor autor extranjero: JOE SACCO por "GORAZDE'

Autor novel del 2000: MIGUEL B. NUÑEZ

Mejor fanzine del 2000: IDIOTA Y DIMINUTO

Mejor página WEB: DREAMERS.COM

Mejor institución: INJUVE

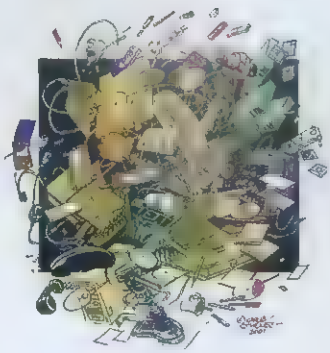
El encuentro anual de historiadores que organiza el Intitut d'Estudis Baleàrics (IEB) se ha dedicado este año al cómic. Las jornada se presentaron el lunes 26 de noviembre en la Conselleria d"Educació y Cultura bajo el título "El cómic: ideología, estética y lenguaje" y se celebraron en la Casa de Cultura de Palma del 28 al 30 de Noviembre.

Se realizó una mesa redonda

sobre la creación de cómic con autores del ámbito balear y otra sobre la producción y distribución de historietas con varios editores baleares y catalanes (Glénat, Dolmen, 17x24). Según nos cuentan J.A. Serrano y Joan Miquel Morey, los actos resultaron ser interesantes y contaron con bastante asistencia del ámbito universitario al ser coordinadas por un profesor de la Universidad de las Islas Baleares y contar como créditos la asistencia a las mismas.

Durante el 22, 23 y 24 de febrero de 2002 se celebrarán las Jornadas sobre Narrativa Gráfica en Jerez de la Frontera, Cádiz. Dicho evento, organizado por la asociación "Bocadillos de Papel" con el apoyo del ayuntamiento de dicha ciudad, pretende constituirse como un nuevo punto de encuentro para facilitar el acercamiento al mundo del cómic a peques, adolescentes, jóvenes y adultos. Durante las jornadas tendrán lugar exposiciones, conferencias, talleres, proyección de películas y documentales y más actividades dirigidas a todo el público. Para más información, consultad la página web de la asociación, que se irá actualizando periódicamente.

Los días 7, 8 y 9 de diciembre se rodó en Madrid, en 35 mm., el cortometraje "Snuff 2000", adaptación del álbum del dibujante Miguel Angel Martín, ganador del premio Yellow Kid al mejor dibujante europeo. Borja Crespo, talentoso director curtido en numerosos campos (cortometraje, video-clips, cómic, prensa escrita...), será el encargado de convertir en imágenes el peculiar universo del autor de "Psychopathia Sexualis".



Ha salido el primer número de la revista Dreamers (250 pesetas de nada), que pretende ser la plasmación en papel de los intereses, inquietudes y gentes que pueblan el que sin duda es el mejor portal de cómics en habla hispana de Internet. ¡Suerte, amigos!

Norma editorial anuncia la salida en Diciembre de las series de la JLA y Hitman para alegría de los numerosos seguidores de ambas series. Igualmente llamativo aunque no tan positivo es el hecho de que hayan presentado retapados de la serie de Los Libros de la Magia como si se tratase de una reedición y les hayan dado un nuevo número de la colección Vértigo, de modo que alguien que quiera poseer todos los números de la colección Vértigo deberá comprarse dos veces el mismo tebeo.

Dentro de las 2ª jornadas del cómic de Sevilla celebradas del 15 al 22 de Noviembre (centradas en esta ocasión en El Víbora), el sábado 17 de noviembre tuvo lugar la presentación del libro sobre "El Capitán Trueno" escrito por el estudioso del tebeo José Antonio Ortega Anguiano.

El día 8 de noviembre de 2001 se entregó el Premio Ivá del Ayuntamiento de Cornellà (Barcelona) al mejor historietista, correspondiéndole este año al madrileño autor de "Paracuellos" Carlos Giménez. El Jurado lo integraban, entre otros: Mariel Soria, Berenguer, Azagra, Ruiz de Villalobos y Antonio Martín.

FRANCIA-BELGICA

GEO ha consagrado otro número especial (tras el que realizó hace meses dedicado a Tintín) a un personaje de cómic. En este caso el elegido ha sido Corto Maltese y muestra (con excelsas ilustraciones y fotos) no sólo los países que visitó tan renombrado marino de ficción sino que también se fija en otros aspectos (los personajes, la política, sus mujeres...). ¡Además se regala un calendario con una ilustración de Hugo Pratt!. ¿Veremos por aquí tan loable iniciativa?.

Se ha organizado una excelente exposición sobre Enki Bilal en Lieja, que muestra gran parte de su obra. La ubicación resulta óptima: un antiguo garaje, con más de 500 m2 de superficie, y paredes de hormigón (vamos, casi tan apocalíptico como sus obras). Dicha exposición es itinerante y de Lieja irá a Sao Paulo y a Nueva York (a España parece que, de momento, no).

Ha aparecido recientemente "Les canons du 18 mars" ("Los cañones del 18 de Marzo", primer álbum de la serie "El grito del pueblo"), realizado por Tardi adaptando una novela de J. Vautrin. Esta obra nos muestra de forma coral como era la Comuna de París por dentro, resultando una autentica joya que nos permite entender un poco mejor esa página poco conocida (incluso para los franceses) de la Hª de Francia y además disfrutar de una buena historia.

Jorodowsky está que no para. Ahora está trabajando como guionista, director y actor de la película "AbelCaín" (otra vuelta de tuerca a la conocida historia bíblica), donde él sería Adán y ¡Marilyn Manson (sí, el cantante de rock) Caín!.

"Fluide Glaciel", el semanario de humor y cómic francés, ha cambiado de redactor en jefe. Ronan Lancelot, el nuevo redactor en jefe, es muy joven (26 años) Veremos si se nota el fichaje o la revista sigue fiel a su inconfundible estilo..

Curiosamente, este mes no salen obras de "La mazmorra". Eso sí, para compensar, Sfar ha recibido el "V Premio internacional de la ciudad de Ginebra (Suiza)" por su álbum "El minúsculo mosquetero", superando entre los finalistas a Dupuy y Berberian (por su último álbum de "Monsieur Jean").

FESTIVAL INTERNATIONAL ANGOULÊME BD DE LA BANDE DESSINÉE

Hablando de premios, ya han aparecido los nominados a los "Alpha-Art". Destacaremos que diversos trabajos de Sfar y de Trondheim (por separado) optan a varios premios (mejor guión, mejor dibujo, premio canal-BD) Asimismo, también figuran entre los nominados Tardi y Vautrin (mejor dibujo, premio de la Crítica y premio canal-BD por "Los cañones del 18 de Marzo"), Frank Miller (mejor dibujo, por el último "Sin City"), Boucq y Jodorowsky (premio canal-BD por "Un diamante para allí"), Dufaux y Ana Miralles (premio canal-BD por "La Favorita") y Alex Ross y Darnall (mejor álbum por "Tío Sam"). Destaquemos que ahora se ha eliminado el premio al "Mejor álbum extranjero", con lo cual las obras extranjeras pueden optar a todos los premios (como ya se aprecia en los autores que hemos destacado). En el próximo número os diremos los ganadores.

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com
Tu tienda de cómics en internet

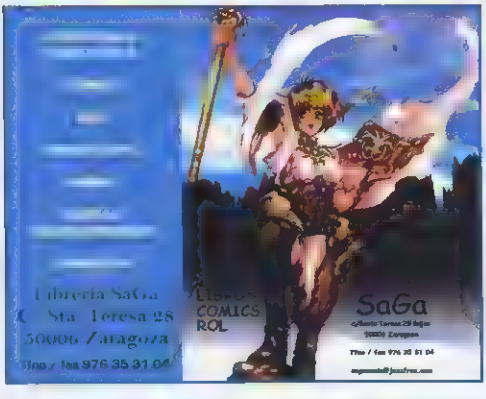
Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com
Consultas
Tfno: 93 436 3037



Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
Norma Comics Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

madrid comics
Silva, 17. 28004 Madrid
tfno. 91 559 16 02
fax 91 559 13 64

Elektra Assassin

LA MUERTE TE SIENTA TAN BIEN

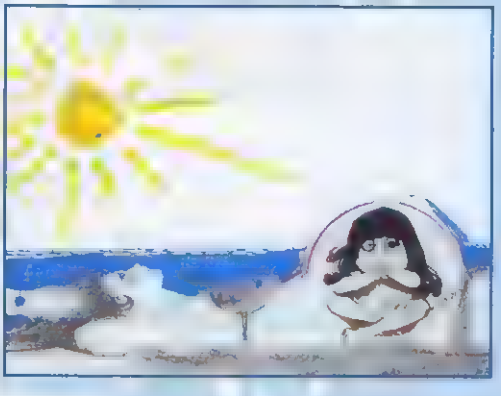
En España, a principios de los 90, aún estábamos adormecidos. Comenzábamos a despertar con sacudidas como la publicación por parte de Zinco de aquellos tebeos del enorme reloj en la contraportada. Con los prestigios de la silueta humana disfrazada de murciélago junto a un deslumbrante relámpago rasgando el cielo y nuestra imaginación... Dos nombres se repetían en proyectos innovadores, con conceptos y propuestas que parecían iniciar una nueva etapa en el mundo del cómic: Alan Moore y Frank Miller. A estos dos nombres se les unió un tercero, Bill Sienkiewicz. Junto con Miller, ilustra una obra que no sólo innovaba diálogos, historia y planificación, sino que también revolucionaba el modo de dibujar historietas de superhéroes. En el verano de 1990 (cuatro años después de su creación), aparecía en el quiosco de la esquina una mujer enfundada en un imposible traje rojo, sosteniendo un arma de fuego no menos imposible. Ella se llama Elektra, es asesina y... está muerta.

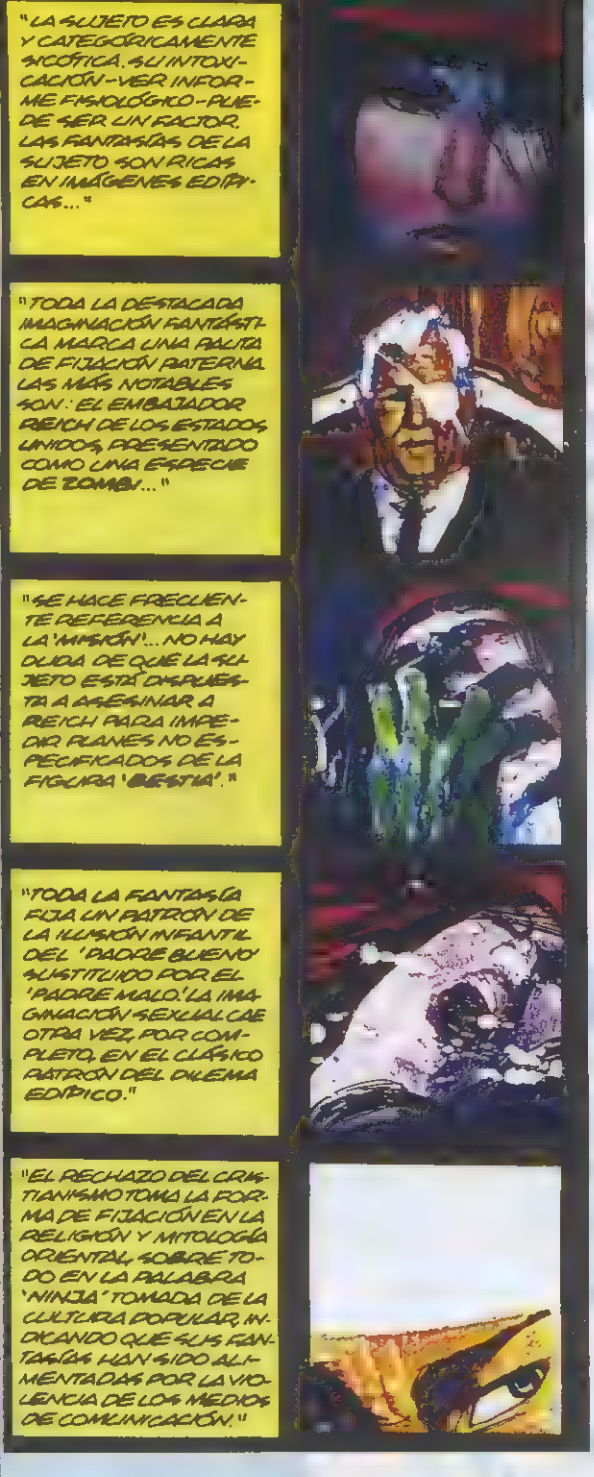
Gorka Omaetxebarria y Félix Pascual

LA ELEKTRA DE MILLER

Como dibujante, Frank Miller conoce tan bien el medio que, cuando ejerce por separado como escritor, sabe lo que se puede esperar del encargado del apartado gráfico. Sus historias como guionista siempre tratan de adaptarse, de encajar con el dibujante que intenta insuflarles vida. Bien ante el teclado o ante el tablero, Miller es un autor visceral. Aunque comienza sus historias con un final en mente (y, en este caso, incluso los capítulos), gusta de cambiar y modificar argumentos y personajes sobre la marcha. Hasta la aparición de la miniserie, esa ninja de sai en mano y pañuelo rojo a la cabeza sólo había pasado por sus manos. Sólo Murdock la conocía (o, al menos, creía hacerlo). Elektra Assasin es fruto de los cambios de una época, de la necesidad y el deseo de experimentar, de la libertad creativa que otorgaba Epic (laboratorio vanguardista de la Marvel de aquel entonces) y de ese gran detonante que sería el artista asignado al proyecto. La visión de Sienkiewicz sería tan fuerte, tan personal, que le haría cambiar a Miller muchos más textos y situaciones de lo habitual y le robaría, en parte, su creación.

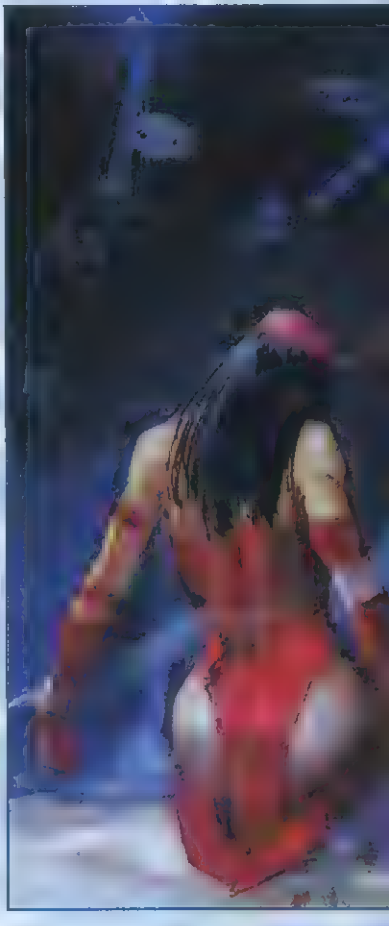
Durante los ocho capítulos que componen la historia, Elektra Assasin no se limita a darle un pasado a su protagonista. Tampoco a recordarnos su origen ni su trayectoria. En su descripción del personaje, Miller hace eso y mucho más. Para ello, recurre a lo que llegó a convertirse en marca de la casa: la narración en primera persona. Si algo caracterizaba al Miller guionista de los 80 eran sus textos de apoyo en primerísima persona, textos que llevaría a sus extremos en esta historia. Esta técnica, de la que abusaba y abusa hoy en día (sus reiterativos escritos han sido tan parodiados, copiados y autoplagiados que han perdido la fuerza que antes tenían), le permite definir a los personajes, nos introduce en su cabeza, y de ahí la verdadera aportación a un personaje tan críptico como ha sido Elektra hasta el momento. Despoja a su chica de toda




"LA SUJETO ES CLARA Y CATEGÓRICAMENTE SICÓTICA. SU INTOXICACIÓN -VER INFORME FISIOLÓGICO- PUEDE SER UN FACTOR. LAS FANTASÍAS DE LA SUJETO SON RICAS EN IMÁGENES EDÍPICAS..."
"TODA LA DESTACADA IMAGINACIÓN FANTÁSTICA MARCA UNA FALTA DE FIJACIÓN PATERNA. LAS MÁS NOTABLES SON: EL EMBAJADOR REICH DE LOS ESTADOS UNIDOS, PRESENTADO COMO UNA ESPECIE DE 'ZOMBI'..."
"SE HACE FRECUENTE REFERENCIA A LA 'MISIÓN'... NO HAY DUDA DE QUE LA SUJETO ESTÁ OBSESIONADA A ASESINAR A REICH PARA IMPEDIR PLANES NO ESPECIFICADOS DE LA FIGURA 'BESTIA'."
"TODA LA FANTASÍA FIJA UN PATRÓN DE LA ILUSIÓN INFANTIL DEL 'PADRE BUENO' SUSTITUIDO POR EL 'PADRE MALO'. LA IMAGINACIÓN SEXUAL CAE OTRA VEZ, POR COMPLETO, EN EL CLÁSICO PATRÓN DEL DILEMA EDÍPICO."
"EL RECHAZO DEL CRISTIANISMO TOMA LA FORMA DE FIJACIÓN EN LA RELIGIÓN Y MITOLOGÍA ORIENTAL, SOBRE TODO EN LA PALABRA 'NINJA' TOMADA DE LA CULTURA POPULAR, INDICANDO QUE SUS FANTASÍAS HAN SIDO ALIMENTADAS POR LA VIOLENCIA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN."

humanidad para presentarnos unos años perdidos, fríos y amorales, totalmente alejados de su etapa en Daredevil. El otro personaje motor de la historia es Garrett. Un pelele, en principio, a las ordenes de Shield, y pronto marioneta movida al compás marcado por Elektra. El relato se narra principalmente a dos voces. La caótica y ridícula visión del primero frente a la fría, perturbadora y cuestionable de la segunda. Mujer fatal, implacable asesina a la que esta obra marca un antes y un después. Con ella, los que crecimos con el género nos hicimos definitivamente mayores de edad. Con ella, logró ocultar cualquier rastro que alguna vez pudiera asociar la Elektra de Miller con la Sand Sareff de Eisner.

La serie es, además, una de esas obras corales en las que los personajes entran y salen, se pasean por ella a su antojo, solapando continuamente sus voces. Miller se deja llevar y se le escapan de las manos situaciones que en otros casos (es decir, con otros ilustradores) resultarían ridículas. La Elektra de Miller no sería lo mismo sin la de Sienkiewicz. Aunque también es cierto que la visión del dibujante se perdería en su propia locura sin la épica, el tormento y los secundarios del Miller de los 80. Su visión del personaje se basa en la tragedia griega que le da nombre para rápidamente llevarla a su terreno: personajes solitarios, autosuficientes, decisiones trascendentales, el héroe por encima del hombre, el sacrificio, los medios como justificación del fin... y, en definitiva, una historia de buenos y malos: el bien (Batman, Daredevil, Martha Washington, Marv, Elektra...) frente al mal



(Joker, Kingpin, Moretti, Roark, la Bestia...). Elektra Assasin es obsesión, caos, locura, experimentación... pero, ante todo, es una historia de aventuras, de superhéroes atormentados llevados a sus extremos. Una historia oscura como todas las del autor que, sin embargo, esta vez, desprende luz de sus páginas gracias al dibujante. El guión, repleto de giros argumentales, aunque mantiene los conceptos básicos de Miller, se desmarca del resto de sus trabajos y convierte esta obra en una propuesta arriesgada, diferente, que, con el tiempo, salvando el Sin City original, se ha convertido en su última gran obra.

LA ELEKTRA DE SIENKIEWICZ

Elektra Assasin apareció en un momento en el que nos emocionaba comprobar cómo los códigos que habíamos supuesto indiscutibles e inalterables dentro del contexto del tebeo de superhéroes, eran superados; que quedaba un basto horizonte por explorar, los límites estaban rotos y pensábamos que todo era posible. Al fin alguien con dos dedos de frente dentro del orden establecido, investigaba las posibilidades narrativas del medio. Bill Sienkiewicz, además, le daba la vuelta al modo de dibujar historietas: el binomio formado junto con Miller trataba de explotar al máximo los recursos a su alcance en una perfecta comunión entre guión y dibujos. Elektra Asesina suponía la revolución. El cambio más radical estaba en el modo de entender la parte gráfica. Sienkiewicz usaba todos los recursos a su alcance mezclando técnicas, estilos, soportes, influencias, formatos... dando una nueva dimensión a la labor de dibujante de cómic y dejando así su impronta en una generación de autores que han seguido sus pasos con mayor o menor fortuna. En esta obra da pasos de gigante en la evolución, ya apuntada en Los Nuevos Mutantes, de representar visceralmente (simbiosis perfecta con el guionista) lo que son y sienten los personajes a través de la deformación, la exageración y la caricatura.

En sus páginas descubrimos a un dibujante que fagocitaba influencias con una agilidad pasmosa. Demuestra que es posible integrar las referencias más dispares rompiendo la homogeneidad no ya dentro de la obra, sino de una misma página. Sin embargo, el conjunto no se agarrota y guarda una coherencia inapelable con la historia. Crea contrapuntos a partir del guión de Miller mostrando lo contrario de lo que aparece en los textos. Conjuga tradición con clasicismo; realismo con caricatura; un estilo de dibujo infantil (en contraste con la parte más dura y realista del guión) con un estilo hiperrealista (para la parte de la historia más inverosímil).

Sienkiewicz es un gran dibujante con una sólida formación clásica que combina realismo y síntesis con deformación y humor, pasajes descriptivos con violentos estallidos de violencia. Rompe con los prejuicios gráficos imperantes en la industria del cómic de superhéroes, manipula hábilmente el caos, toma una escopeta y la dispara sobre el papel, juega con los códigos, integra las onomatopeyas dentro del discurso narrativo, nos empuja a la acción con líneas cinéticas hiperaceleradas...

Sus imágenes, apoyando el texto de Miller, nos conducen por los túneles de la mente de cada personaje, de ahí lo confuso pero también excitante de las primeras páginas. En realidad se trata de una planificación psicológica y, al igual que la historia, los dibujos también muestran y ocultan las piezas del puzzle que es necesario conocer en cada momento para atraer y conducir la atención del lector. Lo que distingue a Sienkiewicz de los dibujantes que en mayor o menor medida han seguido su estela, es que no le obsesiona la estética del resultado final, no le importa romper con un burdo abocetado una composición a la que podría haber dado un acabado preciosista. Pongamos un ejemplo: como metáfora de una batalla es capaz de crear un delicado dibujo detallado y realista para, a continuación, destrozarlo con contundentes tijeretazos y salpicarlo de pintura. Importa más que la sensación se trasmita a que su esfuerzo previo no se aprecie o a que tenga que replanteárselo de nuevo porque el resultado final no le sirve para su propósito.

El riesgo experimental que se adivinaba, contenido, en la primera colaboración Miller-Sienkiewicz (Love & War) estalla en Elektra: Asesina. Obra gráficamente multirreferencial sin precedentes en el mundo del cómic de superhéroes, bebe de distintas fuentes: dibujantes de animación (Tex Avery y, sobre todo, Chuck Jones), pintores clásicos (como Gustav Klimt, Francis Bacon, Eduard Munch, George Grosz o Egon Schiele) y un larguísimo etcétera que no hace más que abrumar y confundir a aquel que, metódicamente, trate de entender de dónde proviene cada nueva pirueta estilística.

Sienkiewicz supedita en esta obra su técnica y salvajismo visual al servicio de la historia, demostrando que es un excelente narrador. Tal vez sea la influencia de Miller la que contenga su vena más salvaje que, ya desbocada, hacía descarrilar sus Stray Toasters. En Elektra también mezcla aerógrafo, lápiz, plumilla, pincel, acuarela, fotos, fotocopias, pintura salpicada, viñetas recortadas y recompuestas, hilo... pero la historia fluye con naturalidad, hay un movimiento y una energía que, en su posterior obra en solitario, quedan aplastadas bajo las toneladas de técnicas y trucos con los que alivia sus pulsiones ególatras.

LA ELEKTRA DE SIENKIEWICZ-MILLER. LA ELEKTRA DE TU ESTANTERÍA.

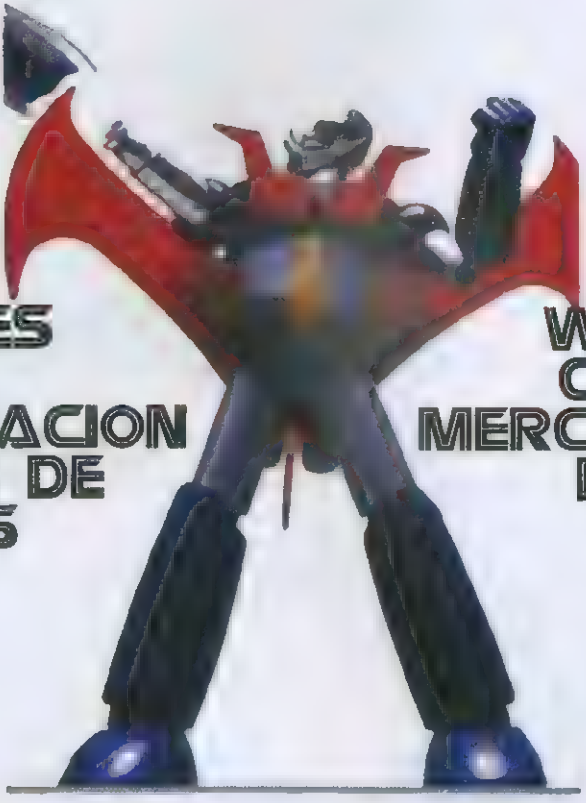
La Elektra de Miller-Sienkiewicz es un juguete. Un arma cargada de locura, violencia y distanciamiento irónico. Con esta obra hicieron una seria apuesta: convencer a los editores de que existe un mercado para trabajos experimentales que mezclen libertad artística, creatividad y desinhibición gráfica con grandes dosis de acción y superhéroes. Disfrazaron al Coyote y el Correcaminos de Garret y Elektra en una atropellada carrera. Vistieron el armazón de seriedad, reflexión ideológica y vanguardia estética. Fueron añadiendo capas y más capas: tragedia griega, ironía, violencia, persecuciones, política, artes marciales, diseños expresionistas, misticismo oriental... en perfecta sincronía y sin olvidar el objetivo final.

Gracias a Elektra Assasin, autores como McKean y obras como Arkham Asylum fueron posibles. Lamentablemente, también favoreció la aparición de trabajos como Dime Oscuro o Mercy y justificó cualquier experimento "pintado". Como los grandes clásicos, al igual que Casablanca, las condiciones que se dieron fueron únicas e irrepetibles. Sin embargo, la obra, que sobrevive al paso de los años, no perdura de igual modo al de los lectores, y menos aún al de los antiguos seguidores de Miller. Elektra no es Dark Knight. Tampoco es Born Again. Elektra es un tebeo de los 80 y como tal se ha quedado. Junto con Moore, Miller ha sido un autor a seguir, el revulsivo historietístico de esa década, y ése es el verdadero valor de esta creación que, aunque no ha envejecido tan bien como sus otras obras maestras, sigue siendo tan válida como ellas.

Han pasado quince años desde su publicación en América. En este tiempo, todos los territorios que marcaron en sus mapas de cartografía Miller y Sienkiewicz continúan inexplorados. Las posibilidades siguen ahí, pero, salvo raras excepciones, o se ha confundido la dirección a recorrer o se ha estancado la evolución (cuando no retrocedido). Aunque Marvel ha resucitado al personaje, para nosotros sigue estando muerta. En España han pasado once años desde aquellos cuatro prestigios en los que, inevitablemente, las hojas se desencuadernaban para desesperación del lector. Ha tenido que pasar ese tiempo para que al fin podamos hojear una edición en mejores condiciones. Por fin aparece un buen tebeo de Miller y Sienkiewicz vuelve a publicar. Algo es algo.

MAZINGER

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"



COMIC
MANGA
FANZINES
ROL
IMPORTACION
JUEGOS DE CARTAS

CINE
LIBROS
WARGAMES
CAMISETAS
MERCHANDISING
BSO ANIME
POSTERS

OURENSE
Calle Progreso,89-91
Galerías Proyflem, Local 10A
CP: 32003
Tlf: 988 250659

A CORUÑA
Calle Barcelona, 93B
CP:15010
Tlf: 981 277093

VIGO
Calle Torrecedeira, 9
CP 36202
Tlf: 986 441684

OVIEDO
Calle Silla del Rey
5-Bajo
CP: 33013
Tlf: 985 255449

¡Venta por correo a toda España!

www.mazingerworld.com

e-mail: thanquol@arrakis.es

PIDE NUESTRO FANZINE DE COMIC Y ROL: **INSOMNIA**

Previews

DARK HORSE COMICS

ASTRO BOY VOL. 1

La obra más conocida de Tezuka ve la luz en los USA en el exitoso formato de bolsillo de Lone Wolf and Cub.

224 páginas por 10 dólares.

SPYBOY/YOUNG JUSTICE

Las dos series juveniles de Peter David protagonizan el enésimo crossover DC-Dark Horse.

32 páginas por 3 dólares.

STAR WARS: QUI-GON & OBI-WAN: THE AURORIENT EXPRESS

Mike Kennedy y Lucas Marangon nos ofrecen una nueva aventura de nuestros Jedis favoritos. Miniserie de 2 números.

32 páginas por 3 dólares.

HELLBOY: CONQUEROR WORM

Recopilación de la miniserie homónima con alguna paginita inédita y sección de bocetos para desesperación de completistas.

144 páginas por 18 dólares.

ZACHARY HOLMES: THE MONSTER HC

Dentro de la línea Venture (coedición con Strip Art Features), sale ahora este álbum de Trillo y Bobillo que nos ofrece aventuras de intriga y terror juvenil

48 páginas por 15 dólares.

OTTO PORFIRI: RED MOON

Otro álbum de la línea Venture, esta vez de género negro y realizado por Saudelli, un buen autor que no vemos mucho por estos lares (desde los tiempos de La Bionda).

88 páginas por 10 dólares.

DC

THE POWER COMPANY

Debuta la nueva serie regular de Kurt Busiek y Tom Grummett. Tal vez no sea Astro City pero la diversión está garantizada.

32 páginas por 2.5 dólares.

THE HISTORY OF THE DC UNIVERSE TP

Editado por Zinco hace ya 13 años, DC recupera una indispensable cronología del universo DC post-Crisis... pero como no lo actualizan, deja 14 años del nuevo universo DC sin referencia alguna. Aun así, bonitos dibujos de Perez y accesible prosa de Wolfman... y además, la inevitable cubierta de Alex Ross como incentivo.

104 páginas por 10 dólares.

THE FLASH ARCHIVES VOL.3 HC

La primera aparición de Barry Allen marca el nacimiento de la Silver Age. Maravillosas historietas de la mano de autores de la talla de Fox, Broome y sobre todo Infantino.

224 páginas por 50 dólares.

BATMAN 600

Las series de la familia de Batman terminan la historia Bruce Wayne: Murderer? Y se meten directamente en la siguiente, Bruce Wayne: Fugitive?, que comienza en el número 600 de Batman. Además, como buen extra que se precie, tiene unas cuantas historias cortas homenajeando las diferentes etapas de la serie.

64 páginas por 4 dólares.

PULP FICTION LIBRARY: MISTERY IN SPACE TP

Tomo recopilatorio con algunas de las mejores historias de Ciencia Ficción de los últimos 50 años en DC. Kirby, Frazetta, Toth, Bolland o Kubert.

224 páginas por 20 dólares.

STARMAN: A STARRY NIGHT

Séptimo tomo recopilatorio de la serie de James Robinson. Quien pudo leer los primeros números de Zinco sabrá el poqué de su prestigio y reconocimiento.

192 páginas por 18 dólares.

HELLBLAZER . GOOD INTENTIONS TP

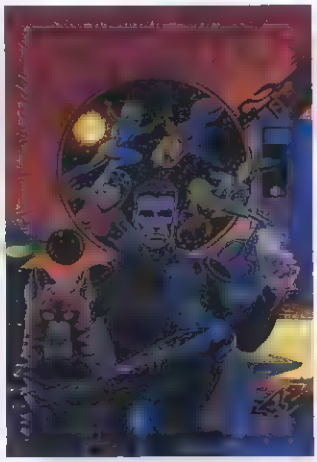
Segundo tomo recopilatorio de la etapa de Azzarello al frente de la serie (números 151 a 156), esta vez con el argentino Marcelo Frusin a los lápices.

144 páginas por 13 dólares.

S.C.I.-SPY

Doug Moech y Paul Gulacy son pareja creativa desde hace un cuarto de siglo y juntos han realizado memorables historias de Shang-Chi, Batman o Slash Maraud. ¿Estarán a la altura en esta miniserie de 6 números?

32 páginas por 2.5 dólares.



ROBO DOJO

Marv Wolfman y Greg Lane nos ofrecen una miniserie de 6 números estilo amerimanga. Las portadas son de Michael Golden, así que tú mismo.

40 páginas por 3.5 dólares.

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Toutain, Vertice, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards...
Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao
Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042
markos@teleline.es

IMAGE

IMAGE COMICS HC

Tomo recopilatorio con historias inéditas de los fundadores de Image (los que aún quedan): Silvestri, Larsen, McFarlane y Valentino, celebrando sus 10 años de existencia.

128 páginas por 25 dólares (75 dólares en la versión firmada)

BENDIS

Image ofrece de nuevo este mes los cuatro tomos recopilatorios que ha editado de Bendis.

FIRE (120 Págs., 10 $), GOLDFISH (272 Págs. 20 $), TORSO (280 Págs. 25$) y JINX (480 Págs. 25$). No digáis que no os lo advertimos.

DEFIANCE

Nueva serie pintada por Kano Khang y Zach Suh y guionizada por Douglas Barré y Joey Lee. Ilustres desconocidos para quienes gusten de probar nuevas experiencias.

32 páginas por 3 dólares.

IMAGE INTRODUCES... LEGEND OF ISIS.

Darren G. Davis y R.V. Valdez nos ofrecen el enésimo cómic de tía buena como protagonista. Tal vez tenga alguna virtud oculta que lo distinga del resto, ¿alguien se anima?

32 páginas por 3 dólares.

OBERGEIST: THE EMPTY LOCKET

Precuela de la miniserie homónima, Jolley y Harris nos ofrecen este número especial que profundiza en la vida de Steinholtz.

32 páginas por 3 dólares.

MARVEL

CAGE

Miniserie de 5 números a cargo de Azzarello y Corben que rescata al héroe afroamericano por excelencia y lo hace con el inimitable estilo de la pareja creativa: Sexo, violencia y grandes dosis de irreverencia.

32 páginas por 3 dólares.

ORIGIN HC

Tomo recopilatorio en tapa dura de la controvertida miniserie que relata el origen de Lobezno de la mano de Jenkins y Andy Kubert.

208 páginas por 35 dólares.

ULTIMATE SPIDERMAN

Tomo recopilatorio en tapa dura de los primeros 13 números de la serie .

352 páginas por 35 dólares

THE COMPLETE FRANK MILLER SPIDERMAN

Tomo recopilatorio en tapa dura de los números que Miller realizó para las diferentes series del trepamuros. Nueva (y horrible) portada de Miller.

216 páginas por 35 dólares.

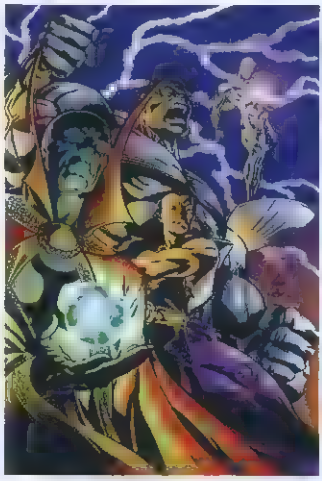
WOLVERINE/HULK

Miniserie de 4 números realizada por Sam Kieth. En los límites del surrealismo, dos iconos frente a frente.

32 páginas por 3.5 dólares

THE ORDER

Los Defensores se transforman en The Order gracias al departamento de Marketing en esta miniserie de 6 números con guiones



de Busiek y Jo Duffy y dibus de Matt Haley.

32 páginas por 2.25 dólares.

CITIZEN V & THE V BATALLION THE EVERLASTING

Nueva miniserie de 3 números del Ciudadano V a cargo del guionista de los Thunderbolts

32 páginas por 3 dólares.

PARADISE X :0

Alex Ross, Jim Krueger y Doug Braithwaite nos ofrecen la tercera y última maxiserie de su exitosa Tierra X.

32 páginas por 3.5 dólares.

MUTIES

Nueva miniserie mutante (6 números), guionizada por Karl Bollers y dibujada por los sorprendentes Peter Ferguson y Max Douglas. Petende ofrecernos la cara más cotidiana de esos mutantes que no van en mallas por la vida. Un agradable tono Vertigo impregna la serie. Veremos si es algo más que cosmética.

32 páginas por 2.5 dólares.

ELEKTRA LIVES AGAIN

Marvel recupera la novela gráfica de Elektra en tomo tamaño cómic book y precio asequible.

96 páginas por 7 dólares.

ESSENTIAL SPIDERMAN 5

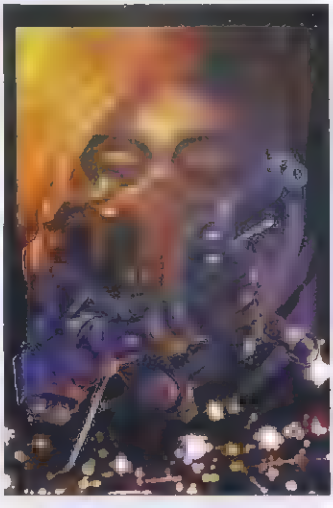
Sigue la indispensable recopilación de la serie de Spiderman. Incluye los números 90-110 y los anuales 7 y 8.

528 páginas por 15 dólares.

X-MEN ICONS: CICLOPS

La miniserie de Texeira y Brian K.Vaugham es recopilada en un solo tomo .

112 páginas por 13 dólares.



TASKMASTER

La gente de UDON se pone manos a la obra para tratar de dotar de algún tipo de personalidad a este "molón" villano.

32 páginas por 3 dólares.

BLADE: DUEL WITH DRACULA

Tomo que recoge algunos de los enfrentamientos más celebres entre Drácula y nuestro cazavampiros favorito.

176 páginas por 18 dólares.

INDEPENDIENTES

DCOLONIA (AIT/PLANETLAR)

Recopilación de los cinco primeros números de la prestigiosa miniserie de Jeff Nicholson.

144 páginas por 13 dólares.

SPARK GENERATORS (SLG)

Tomo antológico en el que los autores colaboradores tratan de dilucidar sus fuentes de inspiración. Todos los beneficios de este tomo que tiene portada de Eisner y colaboraciones como las de Jeff Smith, Alex Robinson o Scott Morse, irán destinados al Cartoon Art Museum de San Francisco.

120 páginas por 14 dólares.

BIGGER DICKS (Avatar Press)

Ennis y McRea nos ofrecen de nuevo su miniserie Dicks "remasterizada" y con nuevo material adicional.

48 páginas por 5 dólares.

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzola, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

¡EH!... OS MARCHÁIS PRONTO A ESTADOS UNIDOS
SÍ, EL PRÓXIMO SÁBADO
¿Y SABÉIS CON QUÉ COMPAÑÍA VOLÁIS?
EN REALIDAD NO. MIS PADRES YA ME LO HAN PREGUNTADO PERO NO LO SÉ.
EN CUALQUIER CASO, ESPERO QUE NO SEA UN BOEING.
HA HABIDO MUCHOS ACCIDENTES RECIENTEMENTE, Y VARIOS CASOS EN LOS QUE EL AVIÓN HA PERDIDO TODOS SUS MOTORES.
LOS INGENIEROS HABÍAN CALCULADO MAL LA RESISTENCIA DE UN PERNO Y PAF... DECENAS DE MUERTOS.
BUENO ENTONCES SERÁ MEJOR QUE SE TRATE DE UN BOEING.
DE ESTA MANERA, SABÉIS QUE LOS MECÁNICOS HAN VERIFICADO TODOS LOS APARATOS Y QUE HAY TODAVÍA MENOS RIESGOS.
MMM...
ES EL TIPO DE RAZONAMIENTO INCORRECTO QUE ME HABRÍA GUSTADO BASTANTE SI NO ME CONCERNIESE DE UNA MANERA TAN DIRECTA Y CERCANA.

EL CAFÉ ESTÁ LISTO
BUENO... SI QUERÉIS PASAMOS AQUÍ AL LADO, ASÍ PODREMOS EMPEZAR LA REUNIÓN.
!!JEJEJE!!
¡LA REUNIÓN DE LA ASOCIACIÓN!*
JA JA JA KRRR KRR
TENDRÍAMOS QUE HABER HECHO LA REUNIÓN ANTES DE COMER.
Y TAMBIÉN HABRÍAMOS HECHO MEJOR EN EVITAR EL CÓCTEL PREVIO EN LA GALERÍA

* NOMBRE DE LA EDITORIAL QUE FUNDARON LEWIS TRONDHEIM Y SUS COLEGAS

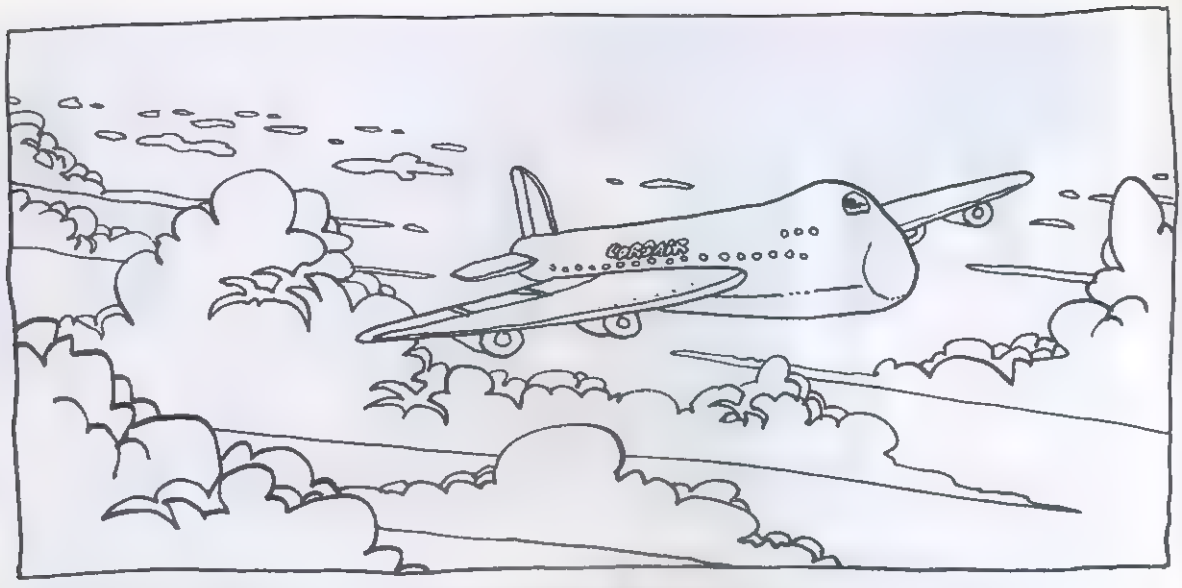
AFORTUNADAMENTE LAS BOTELLAS SE HAN ACABADO.
¿ENTONCES QUÉ?... ¿CUAL ES EL ORDEN DEL DÍA?
EL ORDEN DEL DÍA... PFFF...
HIC
KRM
MF
JAJAJAJA KRR KRR KRRR

JAJAJAJA KRRRKR
BUENO, ASÍ NO VAMOS A PODER EMPEZAR
- SÍ.. PORQUE ESTE DE AQUÍ ESTÁ DEMASIADO ACHISPADO
JAJA
NNOOO
TODO VA A IR BIEN
BUENO
PUES...
HAY COSAS QUE TIENEN QUE CAMBIAR
MIC
PRRFFT JAJAJA
SÍ CONTINÚAS TE METEMOS BAJO LA DUCHA.
SÍ
SÍ, ESO ES PRFFT
CREO QUE ES LA ÚNICA SOLUCIÓN ¿QUIÉN ME AYUDA?

¡AH MIERDA!... ES AGUA CALIENTE.
OUCHH!
¡¡PTOU!!
¡AHIVA!
ERES ASQUEROSO, MENU, ME HAS ESCUPIDO ENCIMA
DE VERAS QUE ME HA ESCUPIDO ENCIMA
ESTO SE EMPIEZA A FASTIDIAR.
BUENO, VOY A RECOGER LA MESA. SERÁ LO MEJOR.
BLIN BLANG
VAYA...UNA REUNIÓN ESTUPENDA.
TE LA VOY A ESTAMPAR EN LA JETA
Y HE AQUÍ QUE VUELVE AL ATAQUE CON LA ESCOBILLA DEL WÄTER.

NO TENGO MAS QUE QUEDARME EN LA COCINA HASTA QUE ESTO SE CALME
¡JA!
BLOING
BOM BOM
ESTO TIENE PINTA DE IR MEJOR. VOY A ACABAR DE RECOGER LA MESA.
TOMA
BRAVO... DE LLENO EN EL OJO.
CUANDO PIENSO QUE BRIGITTE AGUANTA TODO ESTO, ME AVERGÜENZO.

ESTO CASI ME DA GANAS DE ABANDONAR LA ASOCIACIÓN.
EN FIN BUENO...
AHORA QUE HA ALCANZADO A TODOS CON LA ESCOBILLA DEL WÄTER, QUIZÄS LAS COSAS VAYAN A MEJOR.
KILLO ACABA DE DEJAR LA ESCOBILLA EN EL SERVICIO.
AH NO... MENU LA HA VUELTO A COGER.
HAAAA
BLOOMKR
AL FINAL, JEAN-CHRISTOPHE SE HA TRAGADO VARIOS CAFÉS Y LA REUNIÓN HA TENIDO LUGAR.
¡INCLUSO HEMOS DECIDIDO QUE DEBÍAMOS CAMBIAR LA ESTRUCTURA DE LA ASOCIACIÓN PARA CREAR UNA SOCIEDAD.
DE ESTA MANERA, PODREMOS HACER LAS COSAS DE FORMA MAS SERIA.



¿POR QUÉ LAS VENTANILLAS SIEMPRE TIENEN QUE ESTAR TAN RAYADAS?...

SE VE HORROROSAMENTE MAL... ES MUY FRUSTRANTE...

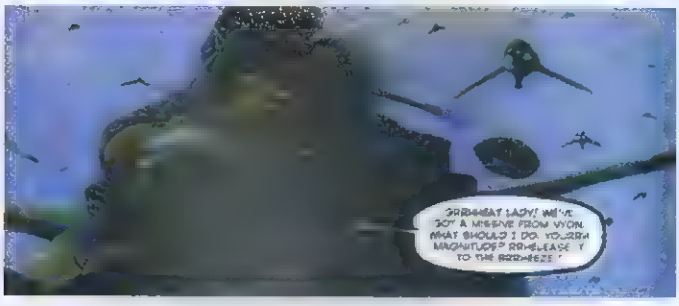
EN FIN...
ACABAMOS DE PASAR LA MANCHA, EN VEINTE MINUTOS ESTAMOS DE VUELTA EN PARÍS.
NO DEBO SER NORMAL... ESTOY MUY CONTENTO DE VOLVER.
TENGO GANAS DE PONERME A DIBUJAR.
LÁSTIMA QUE NO TENGA GRAN COSA QUE CONTAR SOBRE LAS VACACIONES EN ESTADOS UNIDOS.

LADY DEATH: HEARTBREAKER (Chaos Comics)

Ignorando si lo de romper el corazón es por ver a Ostrander haciendo trabajos como este, se presenta la nueva miniserie de la heroína glandular por excelencia.

32 páginas por 3 dólares.

FREZZATO SKETCHBOOK (Heavy Metal)



THE PATH PREQUEL (Crossgen Comics)

Ron Marz y Bart Sears nos ofrecen una nueva serie de la cada vez más superpoblada escudería de Crossgen.

32 páginas por 3 dólares.

FEIFFER PACK (Fantagraphics)

Tres magníficos tomos de 96 páginas realizados por uno de esos genios semidesconocidos para el público español, Jules Feiffer, escritor, humorista gráfico, colaborador de Eisner en el inicio de su carrera y mucho, mucho más. Una gran oportunidad de descubrirlo a buen precio.

300 páginas (total) por 30 dólares.

Un repaso al proceso creativo de este espectacular ilustrador desde sus bocetos hasta el trabajo terminado. Tapa dura.

88 páginas por 20 dólares.

FRANK CHO ILLUSTRATOR

Ahora que algunos han descubierto a Frank Cho con Liberty Meadows, tal vez les interese saber que existe este libro .

96 páginas por 20 dólares.

THE MARQUIS: DEVIL´S REIGN. HELL COURTESAN (Oni Press)

Miniserie de 2 números que hace de puente ente la primera y segunda historia de Marquis.

32 páginas por 3 dólares.

MADMAN ODDITY ODDISEY (Oni Press)

Diez años después de su edición original, Oni nos ofrece uno de los trabajos clave en la carrera de Mike Allred.

152 páginas por 16 dólares.

STERANKO SPIRIT OF AMERICA PRINT (Vanguard)

Edición limitada firmada y numerada de una pintura de Steranko a beneficio de los damnificados del atentado de las Torres Gemelas.

30 dólares en edición normal y 60 en la de lujo.

BEHIND THE MASK OF SPIDERMAN

Llega la primera de las señales de que la película de Spiderman esta cerca: El libro de cómo se rodó. ¿No os pica la curiosidad?

224 páginas por 20 dólares.

Will Eisner

UN GENIO EN NUESTRO BARRIO.

Como ocurre en todas las disciplinas artísticas y de la comunicación, los maestros escasean; también en la historieta. Sí, existen los Hot Artist, están los dibujantes de culto, no faltan los autores revelación, de vez en cuando podemos invitar a un historietista estupendo... Pero, maestros, pocos hay. Eisner, como Töpffer, como McCay, como Breccia, como Blasco, como Moebius, como Tezuka, es uno de los pocos. Es de ese tipo de creadores de cómic que ha luchado, que ha innovado, que ha creado estilos, escuelas y épocas en la historia de los cómic, un referente constante.

Manuel Barrero

NEW YORK, FRIDAY, DECEMBER 8, 1933

AT THE "FORGOTTEN" GHETTO

Bronx's "Forgotten" Ghetto Revealed; "Is School For Crime," Doctor States

This is the third of a series of features about interesting corners of New York City

By A. Leonard Lebensky

A narrow street hemmed in by dark tenements papers and bags flying around with the wind

doctor. I think this neighborhood breeds the worst type of boys. Many boys learn all they know about crime, here.

Boys Start As Youngsters

William Erwin Eisner nace judío y pobre, en 1917, hijo de un pintor que marchó a Nueva York a buscar fortuna y no la halló. De niño, Willie trabajaba después del colegio y los fines de semana para coadyuvar a la economía familiar vendiendo por la calle ejemplares del Wall Street Journal. He aquí la simiente del genio: Eisner leía los cómic que aparecían por entonces en aquellos periódicos: las historietas de Alex Raymond, Milton Caniff, George Herriman y Elzie Segar, quedando prendado por completo de los dos últimos. También leyó pulps, revistas de ilustración, semanarios (Liberty, Colliers o The Saturday Evening Post, por ejemplo), enamorándose de sus excelentes dibujos. No contento sólo con esto, Eisner demostró ser poseedor de un gran talento para elaborar ilustraciones, así que con ocho años decidió dedicarse al dibujo, a despecho de su madre, y comenzó a estudiar en el colegio Witt Clinton, en cuyo periódico publicó su primer trabajo: la ilustración titulada "At the forgotten Ghetto". Era el 8 de diciembre de 1933.

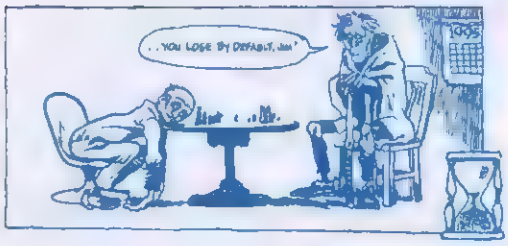
Durante ese año y el siguiente, Eisner desarrolló diferentes estilos gráficos, dibujos a pluma, aguadas, acuarelas, imitando ilustraciones de su padre, e incluso dibujos fantásticos de estilo Art-decó, pero siempre se mostró más atraído por el dibujo de tono caricaturesco, muy en la línea de Herriman, y que fue elaborando para programas, carteles y publicaciones de su colegio. En las ilustraciones que Eisner elaboró para la revista literaria The Magpie, ya atendemos a otra influencia capital: el Thimble Theatre de Segar (serie de tiras de prensa luego más conocida por Popeye). Esta última influencia se consolidaría en la que fue la primera historieta publicada por Eisner, "Spunky", a modo de tiras semanales en la publicación The Clintonian, en 1935 (si bien su primera historieta remunerada apareció en 1934, en una campaña publicitaria de la firma New York American: "Sketched from Life", resuelta con bastante mala mano). A esas tiras siguieron otros trabajos que Will fue elaborando para presentarlos a los syndicates e introducirse en el mundo laboral. En 1935 creó a "Dopey and the Duke", un serial humorístico, y ese mismo año, "Harry Carey", un serial de cómic de género policíaco y humorístico. Todos estos trabajos estaban muy emparentados en estilo y en argumentos a la obra de Segar, y el autor se sentía

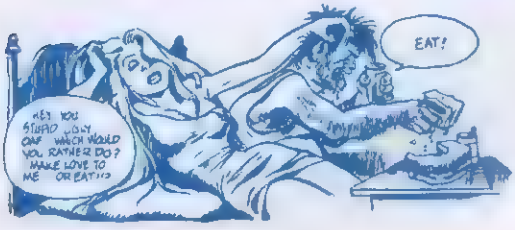
muy incómodo procediendo así. Intentó evolucionar hacia una línea más realista trabajando en el serial detectivesco "The Flame", también de 1935, pero estaba claro que ése no era su campo de actuación.

Finalmente, en 1936, Eisner consiguió vender sus viñetas a una publicación de historietas, la llamada Wow, What a Magazine!, para la cual transforma su Harry Carey en "Harry Karry" y su serial "The Flame" en "Flame". El futuro no parece prometedor y, entonces, Eisner se asocia con Samuel Iger para formar un estudio propio, por el cual llegaron a menudear autores como Jack Kirby o Lou Fine, y que, de este modo, les permitió publicar sus

cómic hasta en Australia, concretamente en Wags. Después de esto, Eisner se convierte en locomotora de la historieta. Trabaja enormemente durante este período, dibuja bajo una docena de estilos diferentes que firma bajo una docena de distintos seudónimos, y también participa en los trabajos de Kirby, Fine, Bob Kane o Mort Meskin, por citar algunos ejemplos. Su mayor logro por entonces, a tenor de los estudiosos americanos y franceses, sería la muy alabada historieta "Muss'em Up", publicada en 1938 en Funny Pages (Centaur Comics), muy tosca en su resolución pero repleta de recursos narrativos muy innovadores para su época: fortísimos claroscuros, planos detalle efectivos, angulaciones sorprendentes y un gran dinamismo en la secuenciación.

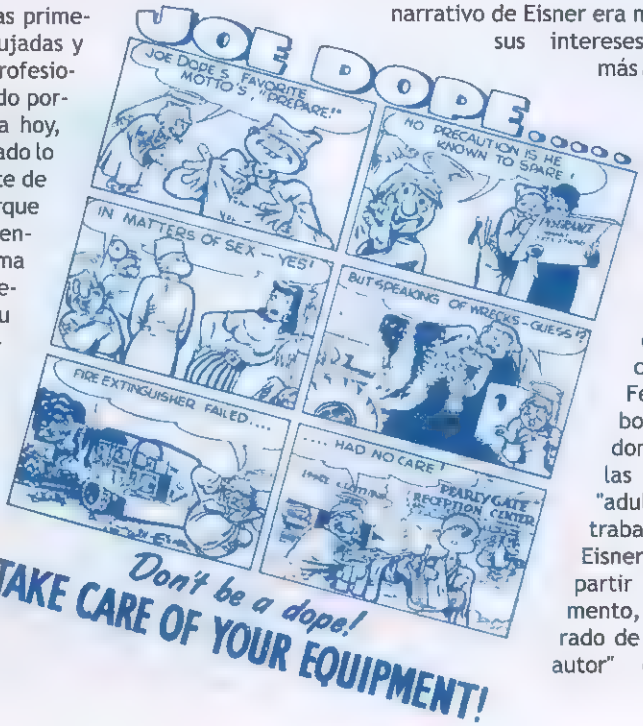
Tanto esfuerzo obtiene sus frutos y, en 1939, Eisner recibe una oferta del director editorial de Quality Comics, para ocupar un puesto de redactor jefe, dibujante y guionista. Will acepta, rompe sus lazos con Iger y comienza colaborando en series como The Black Condor, Uncle Sam, Dollman, etc., comic-books en los que va desarrollando su estilo personal. Todo ello cristaliza en Jumbo Comics en 1939, donde Eisner se ratifica como autor incapaz de abandonar el caricato. Sus trabajos realistas, como el afamado "Hawk of the Seas" (para Jumbo, en principio), no lograban desasirse del lastre de Segar o Herriman, si bien Eisner enmascaraba esa incapacidad para el apunte del natural con pericia narrativa. Hay que remarcar que el autor desarrolló durante estos años en Quality una gran habilidad para la evasión, transportándonos a ámbitos exóticos, contándonos historias policíacas emocionantes, participando, en suma, en el período de bonanza, de New Deal, que estaba viviendo EE.UU. Pero pronto se le planteó la posibilidad de sustituir al nacionalista Tío Sam por otro héroe más mundano, más desapegado de la realidad política internacional. Sería su director, Arnold, quien le brindase la oportunidad, al sugerirle la posibilidad de elaborar un suplemento de historieta diferente, nuevo, para ser editado semanalmente. Eisner dijo sí de inmediato. Y entonces comenzó la leyenda. El nuevo formato de publicación (de solamente 16 páginas, pero de cadencia acelerada y con mucha libertad de actuación) fue utilizado por Eisner como plataforma de experimentación, naciendo así The Spirit. Allí se reveló como un autor que deseaba no solamente narrar otras historietas, también





demostró ser un experimentador nato que, durante 1940 y 1941, inflamó las retinas de los lectores de periódicos de Nueva York con sus estructuras narrativas paralelas, sus planos cenitales, sus juegos de sombras y sus ángulos de vista inquietantes. En las tiras diarias de The Spirit (que comenzaron a publicarse en el diario de Filadelfia Record, en 1941) rompió moldes en la particular técnica de las daily-strips, y siguió por este camino hasta su enrolamiento en la Armada, en 1942.

Si se ha hecho hincapié en este artículo en repasar las primeras producciones dibujadas y los primeros pasos profesionales de Eisner, ha sido porque en España, hasta hoy, no se había profundizado lo suficiente en esa parte de su producción, y porque nos sirve para comprender el rumbo que toma la obra del autor posteriormente. Durante su servicio de armas, Eisner siguió dibujando, en este caso para alentar a la tropa. Ya no hacía escenarios exóticos ni aventuras sin cuento. Dibujaba argumentos cotidianos, chistes sencillos y domésticos para The Flaming Bomb, tiras cómicas y disipadas para el diario local Republican, una parodia algo insultante de los altos mandos ("General Poop") que fue rechazada por su escaso ensalzamiento de la cúpula militar americana, y la histriónica serie "Joe Dope", aparecida en Army Motors...


JOE DOPE
JOE DOPE'S FAVORITE MOTTO'S "PREPARE!"
NO PRECAUTION IS HE KNOWN TO SPARE!
IN MATTERS OF SEX — YES!
BUT SPEAKING OF WRECKS — GUESS?
FIRE EXTINGUISHER FAILED....
.... HAD NO CARE!
PEARLY GATE RECEPTION CENTER
Don't be a dope!
TAKE CARE OF YOUR EQUIPMENT!

Es aquí donde nos percatamos de que Eisner había abandonado el sueño de evasión que le impulsaba a dibujar en su juventud. Y volvió al barrio; al escenario en el que comenzó a trabajar. Sus siguientes miradas se posaron en aspectos más humanos por cercanos, si bien mantenía la muleta de lo exótico, de lo aventurero, de lo misterioso, en sus relatos. Su vuelta a The Spirit constituyó su consagración como maestro indiscutible de la narratividad, tanto en la composición de la página como en la estructuración de la secuencia entre viñetas. Cada una de sus breves entregas del héroe vuelto de la tumba es una lección para cualquier autor, incluso para los consagrados. Y prosigue en esa línea, esforzada y experimental, pero siempre cercana al lector, como si lo narrado por Will estuviera ocurriendo dos manzanas más arriba. Sus creaciones subsiguientes prosiguen en esa línea: "Skip" Suden, Ruff and Reddy, Nubbin, John Law, sus trabajos en Hood Up, Rip Roscoe... todas ellas provistas de tilde cómica, de trazo ágil y bufón, pero con un trasfondo argumental siempre pendiente de la cruda realidad.

En The Spirit ocurría lo mismo, si bien el esfuerzo narrativo de Eisner era mucho mayor y sus intereses trascendían más allá de los contenidos habituales de los comic-books americanos. Sobre ello llamó la atención el dibujante y crítico Jules Feiffer en Playboy, en 1965, donde reconocía las cualidades de "adulto" de aquel trabajo en cómic. Eisner se erigió, a partir de ese momento, en abanderado de los "cómic de autor" estadouniden-

ses. Implicó a sus personajes más en cuestiones políticas, mostró abiertamente que The Spirit era una obra coral en la cual el enmascarado no era más que el vínculo entre las muchas vidas corrientes que interesaban a Eisner; y todo ello sin dejar de hacer de su obra una constante máquina de experimentación formal y narrativa, incluso cuando su personaje comenzó a ser publicado por Warren con el formato magazine. Precisamente en una de aquellas revistas, en el número 21 de The Spirit, Eisner trabajó sobre un proyecto fascinante que escapaba a todo lo que había dibujado hasta el momento: "Life on Another Planet", una historia de espionaje mezclado con astrofísica en la cual importaba más la cercanía emocional del personaje protagonista que el hecho de la vinculación extraterrestre.

Este tipo de historias las había venido ensayando en The Spirit y habían cristalizado en la que supuso la vuelta definitiva a su barrio, a sus orígenes: A Contract with God and Other Tenement Stories, libro publicado con este largo título por Baronet Books y que inauguró lo que muchos teóricos denominaron "novela gráfica" y "cómic-novela" en el cómic americano, debido a que su formato a modo de libro indicaba un paso más en la escala hacia la legitimidad de la historieta (¡valiente tontería!). En realidad Eisner pretendía hacer una "narración gráfica", simplemente, pero no trascender el medio, perfectamente válido por sí mismo. Contrato con Dios constituyó, eso sí, una ruptura con lo que había estado narrando hasta ahora para su público, si bien no era más que la lógica conclusión de sus esfuerzos en la historieta, pese a seguir esgrimiendo aún un estilo caricaturesco.

Tanto esta obra genial como otras que le siguieron, y de las cuales se ha hablado ya mucho en nuestras publicaciones sobre tebeos, Eisner ejercita la autobiografía, y la ejercita con gran sabiduría. Actúa con libertad absoluta en la ejecución de los esquemas narrativos, rompe marcos de viñetas y genera páginas de extraordinaria luminosidad; con ello transmite perfectamente las miserias, emociones, aromas y pesares de sus protagonistas terrenales, de sus antihéroes. Y sigue centrando la residencia de toda esa "comedia de la vida" en su barrio de origen, u otro idéntico, con la salvedad de la fallida obra a dos manos Outer Space Spirit (1977-1990). De ahí el argumento y el tono que utiliza en New York: The Big City (1981), The Dreamer (1986), The Building (1987), City People-Notebook (1989), Invisible People (1992), Dropsie Avenue: The Neighborhood (1995) o To the Heart of the Storm (1991).

Eisner ha continuado en esa línea desde finales de la década de 1970, compaginando sus esfuerzos sobre el tablero de dibujo con sus trabajos como educador en la School of Visual Arts de Nueva York, entre 1973 y 1979, cristalizando esta actitud en sus dos tratados didácticos sobre la narración secuencial en historieta: El cómic y el arte secuencial y La narración gráfica. No ha dejado, tampoco, sus labores como ilustrador (en Kitchen Sink, en Poorhouse Press) y sus colaboraciones esporádicas con otros editores y autores (en Eclipse, en Fantagraphics Books, en DC). Mas, su interés ha sido la vuelta a las esperanzas y a las miserias humanas más vecinas, más nuestras, y, por ello, acaso La Avenida Dropsie pueda ser tenida por su obra maestra, un trabajo tan perfectamente narrado y tan intensamente hermoso, que marca la cota a partir de la cual la producción de Eisner comienza a resentirse. Sus últimos cómic son perfectamente olvidables si los comparamos con los logros cosechados anteriormente; y si bien es cierto que son trabajos menores, también lo es que Eisner contaba con ochenta años cuando los dibujó.

Desde que Kitchen Sink dejó de publicar cómic (diciembre de 1998), un anciano pero ni por

asomo cansado Eisner ha tenido que buscarse un nuevo editor para sus historietas. La editorial NBM, interesada en el cuento infantil y las adaptaciones literarias, le contrató enseguida para la realización del cuento The Princess and the Frog y la introducción a El Quijote titulada The Last Knight, dos trabajos fallidos. Por fortuna, en la convención de San Diego de 1999, Will firmó un contrato con DC, editorial que creó un sello exclusivo para reeditar todos sus libros de cómic y para publicar trabajos nuevos. En 2000, Eisner firmó nuevos libros de cómic: Last Day in Vietnam para Dark Horse, que siguió en su onda autobiográfica y que ganó el premio Harvey al Best Graphic Album of Original Work en 2001, y Minor Miracles para DC, que viene a ser una secuela de Dropsie Avenue.

Durante 2001, Eisner sigue cosechando gloria (la edición The Spirit Archives se llevó un buen premio y, de hecho, existe un galardón con su nombre: The Eisner Award), ha preparado una nueva obra y ha visto editado -por Dark Horse- un libro repleto de entrevistas que sería maravilloso poder ver traducido al castellano.

Will Eisner, un maestro. Un genio vivo que dibuja lo ordinario. Lo más difícil.

distribuciones
banatzailea
mondobrutto
• edicions de ponent
• under comic
• la cupula
• cretino
• la mirada
• akelarre
• hilargi
• midons
• neo dos
zona de obras
zamakola 86 bajo. 48003 bilbao tel/fax: 944155499

HIPERCOMIC
VENTA - CAMBIO - COMPRA
COMICS - LIBROS - REVISTAS
C/ Jeronima Llorente, 42
28039. MADRID
Tfno. 914591905
WWW.HIPERCOMIC.ES
TU TIENDA DE COMICS EN INTERNET
VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

Will Eisner

LAS NOVELAS GRÁFICAS: EL RETORNO DEL NARRADOR

Koldo Azpitarte, Gorka Domínguez, Yavhé Mediavilla, Gorka Omaetxebarria y Raúl Sastre

Ante la evidencia de que el futuro de The Spirit Section es bastante incierto y el trabajo en el terreno de los cómic educativos se presenta como una fuente de ingresos mucho más fiable, Eisner cierra la serie en 1952. Será específicamente el contrato que firma con el gobierno de los EE.UU. para editar la revista militar P.S. Magazine, lo que le haga tomar dicha decisión.

Eisner estuvo editándola durante veinte años. Durante ese periodo de tiempo, apenas realizó historietas que no tuvieran su destino final en dicha revista. Tan sólo crea por entonces una nueva historia de The Spirit para Help # 1, en 1962, y otra para The New York Herald Tribune (cinco páginas), en 1964.
Más de una década de retiro voluntario y cierto ostracismo median hasta que la aparición del libro The Great Comic Book Heroes, escrito por Jules Pfeifer, recupera la figura de Eisner como el pilar fundacional del comic-book que fue. En los siguientes años, comienzan tímidos intentos por recuperar The Spirit (como el de la editorial Harvey) e incluso el mismísimo Stan Lee se interesa seriamente por los derechos. Finalmente será Jim Warren quien consiga sacar adelante una revista de The Spirit (1974) y dar a conocer al personaje a una nueva generación, pasando luego el testigo editorial al joven y emprendedor Denis Kitchen, que completara la reedición de la serie.

Einer podría haber optado por jubilarse y vivir de las rentas en su retiro dorado de Florida pero, en vez de eso, decide ponerse manos a la obra y, tras el ejercicio de precalentamiento que suponen las Gleeful Guides (libros de humor satírico, 1972), realiza un cómic dirigido a un público adulto que pretende ser el equivalente gráfico de la novela: hablamos de Contrato con Dios, la primera de sus Novelas Gráficas. A ella le seguirán, hasta nuestros días, una larga serie de obras cuyo indudable interés hace que nos tengamos que detener en cada una de ellas:

CONTRATO CON DIOS (1974-78)

DC Comics The Will Eisner Library / Norma Editorial (Colección Will Eisner). 192 páginas 1500 pts.

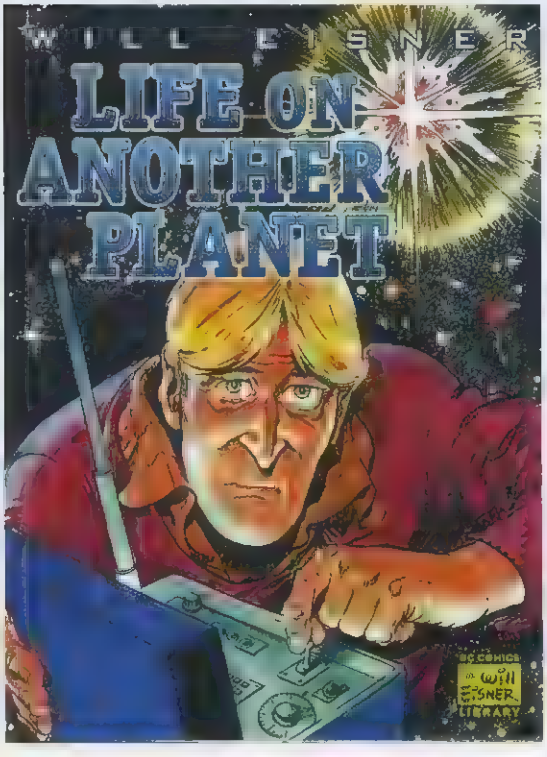
A finales de los 60 y principios de los 70, el cómic underground comienza a ser usado como vehículo artístico a través del cual

denunciar problemas sociales o contar historias personales e incluso autobiográficas. La idea del cómic como forma literaria que siempre había atraído a Eisner, empezó a cobrar vida, y es así como, en 1978, vio la luz Contrato con Dios y otras historias de Nueva York, un tebeo pensado para un público adulto, en formato libro, con grandes pretensiones y parejos resultados. La primera Novela Gráfica había aparecido. Eisner le dio el nombre y Eisner creó el concepto. Muchos adoptaron la etiqueta pero pocos el objetivo. Cuatro estupendas historias en un maravilloso color sepia dan forma a la Novela, sobre las que destaca Contrato con Dios, una de las obras maestras del autor. En ellas da rienda suelta a todos los recursos aprendidos y sobre los que ejerce ya un control absoluto para abrir nuevos caminos, romper estereotipos y dignificar un medio con el que Eisner juega a su antojo.

LIFE IN ANOTHER PLANET (1978)

DC Comics The Will Eisner Library. 128 páginas 13$

Tras el incuestionable acierto que supuso Contrato con Dios, Will Eisner trató de reincorporarse al mercado del cómic, realizando una obra que podríamos englobar dentro de la corriente imperante del cómic adulto de la época. Vida en otro planeta, que apareció serializada en España gracias a Toutain hace más de dos décadas, es un thriller político con unas gotas de sexo y referencias a la ciencia ficción. La obra parte de una interesante premisa: se ha recibido una señal que prueba que hay vida en otro planeta y esto pone en marcha complejas conspiraciones políticas para tratar de sacar el máximo beneficio del descubrimiento. En las 128 páginas de las que consta la obra, Eisner trata infructuosamente de parecer moderno, escribiendo y dibujando situaciones tan alejadas de su entorno que, por momentos, cuesta ubicar temporalmente la obra. El dibujo es maravilloso, pero la credibilidad es nula porque los personajes apenas están definidos y son simples tópicos usados para hacer avanzar la historia.



A LIFE FORCE (1979)

DC Comics The Will Eisner Library. 128 páginas 13$

Afán de vida es una historia por entregas, independientes pero a la vez complementarias. La acción se sitúa en un tiempo y un lugar muy concretos. Los años 30, el Bronx, exactamente la imaginaria Avenida Dropsie. Un contexto geográfico y temporal en el que situará gran parte de sus obras. A Eisner le interesa contar historias muy humanas, cercanas a la gente y a sus problemas. El día a día de todos aquellos que vivían o, más bien sobrevivían, en los suburbios del Nueva York que dejara la Depresión. La redención mediante el trabajo, el sentido de la vida... Temas diferentes para cada capítulo que, en cierto modo, continúan la labor temática comenzada en Contrato con Dios. Cabe destacar la escena paralela entre Jacob e Izzy la cucaracha en su personal afán de vida. Otra de las grandes obras de Eisner que, aunque no fuera publicada en álbum, pudimos disfrutar serializada (en parte) en KO Cómics y, posteriormente, Comix Internacional, pero de la que se hace necesaria una edición en condiciones para quien no lleve bien con el inglés.

NEW YORK, THE BIG CITY (1981-86)

DC Comics The Will Eisner Library. 138 páginas 13$

Una de las características principales de la obra de Eisner en su etapa de madurez es la reflexión. En trabajos previos a New York, muestra su faceta como narrador de historias pero, en esta recopilación, aflora una vena muy habitual en toda su obra: la observación y dramatización de sucesos cotidianos.

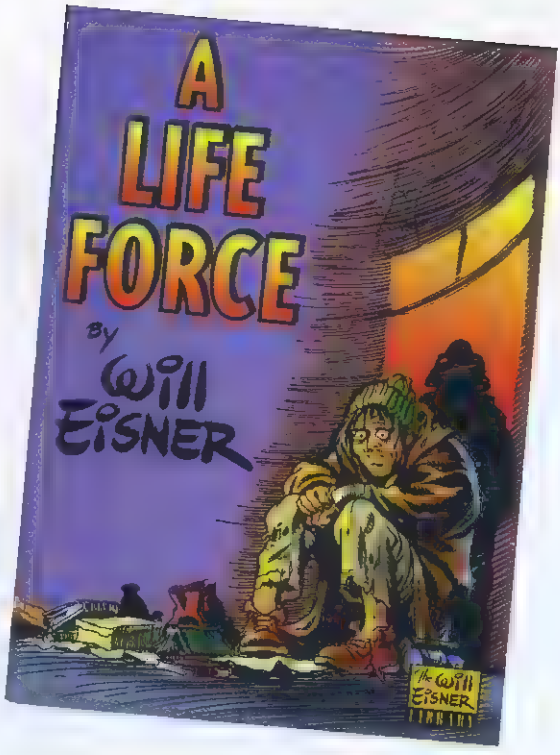
Caldo de cultivo de obras posteriores mucho más logradas, como Dropsie Avenue o Invisible People, esta colección de anécdotas urbanas resulta quizá algo irregular por estar planteada, desde su misma concepción, como una serie de apuntes e historietas cortas con Nueva York y sus gentes como único factor común.

Realizadas a lo largo de varios años, y pese a que originalmente no estaba prevista su recopilación en formato libro, la gran emotividad que desprenden algunas de sus páginas hacen de ella una obra destacable en su conjunto

CREPÚSCULO EN SUNSHINE CITY(1986)

DC Comics The Will Eisner Library / Norma Editorial - Colección El Muro nº12
48 páginas 750 pts.

Llega un momento de la vida de Eisner en el que, a instancias de su mujer, decide mudarse a Florida abandonando Nueva York. Así surge este álbum, en el que un anciano (viudo, a diferencia de Eisner) decide, obligado por sus hijas, vender su negocio y retirarse a descansar para el resto de sus días. El arranque es espléndido, acompañando a un Mr. Klop que repasa su vida a través de los recuerdos que le atan a cada calle, a cada esquina de la ciudad, mientras disfruta su último paseo por un Nueva York al que lleva demasiado dentro como para poder despedirse de él. Pero tan prometedor inicio no logra evolucionar al mismo nivel, y el desarrollo de la historia, aunque siempre en la línea de los altos estándares de Eisner, no pasa de ser un culebrón familiar aderezado con gotas de ironía. Eso sí, las dos páginas finales son antológicas, con un Mr. Klop adaptado, o más bien resignado, a su nueva vida.



El álbum se complementa con otras dos relatos cortos, El largo contrato y Ganar. Mientras el primero, que navega en los mismos parámetros que la principaly, tiene cierta gracia, el segundo es prescindible.

EL SOÑADOR (1986)

DC Comics The Will Eisner Library / Norma Editorial - Colección El Muro nº2
48 páginas 800 pts.

Un joven historietista se abre camino en el tumultuoso negocio del cómic, con un único sueño que le impulsa y le ayuda a superar cuanto obstáculo se encuentra en el camino: convertirse en un famoso dibujante. Como en otras obras adultas de Eisner, El Soñador es una obra de marcado carácter autobiográfico. Quizá no coincidan los nombres, pero cualquier lector mínimamente avezado será capaz de reconocer a los autores detrás de Garth Tooth o de Jack Kin, en lo que es un fiel

retrato del universo en el que se movía Eisner durante los años treinta, rodeado de un puñado de soñadores que, como él, trataban de labrarse un nombre. Editoriales que nacen y mueren, dibujantes convertidos en parte de una cadena de producción, y una sensación de tristeza que impregna todas y cada una de las viñetas, debida por un lado a la depresión económica de entreguerras y, por otro, a la inmersión en un mundo que nunca les dejará superar su condición de meros engranajes para convertirse en artistas. Imprescindible.

EL EDIFICIO (1987)

DC Comics The Will Eisner Library / Norma Editorial - Colección El Muro nº4. 80 páginas 1400 pts.

Que la vida en la ciudad es un tema recurrente en Eisner es más que evidente. Que además sea el marco de la mayoría de sus historias, también. No sólo por lo que aportan gráfica y visualmente: los edificios toman en las historias del autor tanta importancia, que su cometido y su sola presencia les convierte en un personaje más. Cuando uno de ellos desaparece, cuando es derrumbado... ¿qué es de ellos? ¿Se pierden para siempre o permanecen a modo de escombros los recuerdos y las vivencias de quienes los habitaron? Con El edificio asistimos a la crónica de varios de los habitantes del inmueble y de la propia construcción, en lo que se convierte en un borrador, un primer acercamiento a lo que constituirá La Avenida Dropsie.

CITY PEOPLE NOTEBOOK (1989)

DC Comics The Will Eisner Library. 86 páginas 10$

Algunos años después de New York, Eisner realizó de forma más deliberada City People Notebook, en la que retoma los planteamientos utilizados en la mencionada recopilación, convirtiéndola en una secuela de la misma.
La aparición del propio Eisner apuntando en su libreta lo que acontece en sus páginas, le da el motivo principal a la obra. Esa vocación de "notebook" hace de ésta una obra aún más inconexa y quizá injustificada que su predecesora, ya que la subdivisión temática que intenta dar más empaque al conjunto, resta la necesaria naturalidad al producto.
Los tres capítulos o apartados que distribuyen el volumen son tiempo, olores y espacio. Con estas tres temáticas situadas en la gran ciudad como eje, Eisner construye algunas narraciones excelentes y otras que no cruzan el umbral que separa la idea o el apunte de la forma definitiva de una historieta.

EL CORAZÓN DE LA TORMENTA (1991)

DC Comics The Will Eisner Library / Norma Editorial (Colección Will Eisner). 208 páginas 2200 pts.

Emotiva autobiografía de los primeros años de vida de Eisner, que abarca desde su nacimiento hasta su alistamiento en el ejército

ENVIOS EN 24 HORAS
Tfn: 923 218 048
pedidos@dracomrol.com
COMICS, ROL, NOVELAS, CARTAS, ESTRATEGIA
WWW.DRACOMROL.COM

NORMA Comics
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA
Tfno/Fax: 964 256 872
C/ ALLOZA 152, 12001 CASTELLON

americano para combatir en la Segunda Guerra Mundial. A pesar de haber nacido en el seno de una familia judía cuya madre, demasiado marcada por la vida como para poder convivir con un padre bohemio y soñador que nunca pudo sacar a su familia de la pobreza, no fueron las penurias económicas las que le marcaron y obligaron a crecer. Fue el odio, un odio antisemita al que no pudo escapar siquiera en la niñez y que, según crecía, iba rodeándole y robándole la inocencia. Éste es el relato de esos años, la crónica de una niñez, a pesar de todo feliz, que el propio Eisner recuerda en el tren y que le lleva al momento que ha intentado evitar toda su vida; una guerra que le hará aceptarse íntegramente como persona, no sólo como judío o no judío, y así poder hacer frente al mundo con la cabeza bien alta. Una obra maestra absoluta.

INVISIBLE PEOPLE(1991-92)

DC Comics The Will Eisner Library. 118 páginas 13$

En su habitual papel de cronista urbano, Eisner rinde homenaje a la "gente invisible" que habita en la gran ciudad, retratando con dramatismo y emotividad la deshumanización de las grandes urbes y el aislamiento y anulación del individuo dentro de la masa. Para ello, el autor se sirve de una de las mejores narrativas gráficas del mundo, y de una habilidad prodigiosa para contar historias muy humanas con una gran sensibilidad que no cae en la ñoñería.
Los tres relatos que componen este volumen tienen como factor común la melancolía y el pesimismo que impregna las páginas y que, de

forma muy natural, hacen empatizar enseguida al lector con la narración. En Sanctum nos encontramos con una aterradora historia sobre el anonimato deseado como protección ante la gente, y en su transformación en súbita pesadilla por un error en el sistema. En The Power, la más lograda de las tres, Eisner da un magnífico toque reflexivo a la vida de un hombre sencillo con un sorprendente don. Mortal Combat nos habla de quienes buscan su identidad en su relación con otras personas y cómo, cuando éstas mueren, necesitan sustituirlas para poder seguir adelante.

Una obra imprescindible y desgraciadamente inédita en nuestro país.

LA AVENIDA DROPSIE (1995)

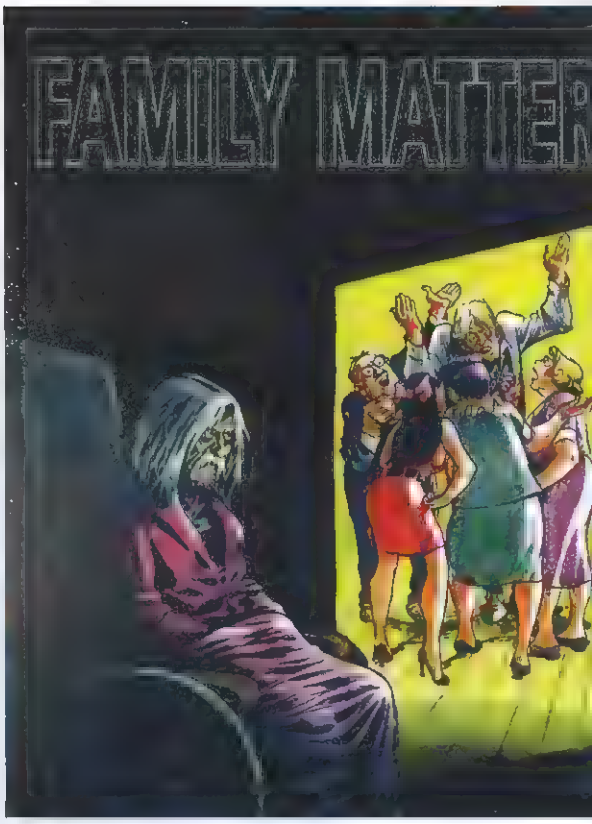
DC Comics The Will Eisner Library / Norma Editorial (Colección B/N). 170 páginas 2500 pts.

En esta obra, Eisner nos relata la historia de un vecindario desde que no son más que cuatro casas con cultivos, allá por el 1870, hasta la actualidad. En ella, nos narra cómo, primero holandeses, luego ingleses, irlandeses, alemanes, italianos, judíos, hispanos y negros van asentándose sucesivamente en el vecindario y cómo, siempre, hay un esquema que se repite: la lucha entre las diferentes etnias, religiones o clases sociales.

El esfuerzo narrativo es tremendo: dar coherencia a la memoria centenaria de un barrio y de su numerosa colectividad, y hacerlo coherente y legible, es un reto que Eisner supera con maestría.

La idea central, sobre la que gravita todo, es que las ciudades son algo vivo, que nace y muere, y cuya energía vital son las gentes que las habitan.

También, hay una cierta influencia de Frank Capra (incluso hay un personaje llamado Abie Gold, que es una suerte de James Stewart), sobre todo, en ese aparente final feliz al que Eisner, en una brillante última página, da la vuelta.



De lo que no hay ninguna duda, es de que estamos ante una de sus obras más logradas e imprescindibles.

UNA CUESTIÓN DE FAMILIA (1998)

DC Comics The Will Eisner Library / Norma Editorial (Colección Will Eisner). 68 páginas 1950 pts.

Estamos ante uno de los esfuerzos creativos más recientes de Eisner, en el que se nos da una visión pesimista y nada edificante de la institución de la familia. La excusa argumental consiste en la celebración de una reunión familiar, con motivo del noventa cumpleaños del patriarca.

Eisner se preocupa de que no haya personajes de una sola pieza: así, mientras uno ha podido ser bueno con determinado pariente, quizá haya sido extremadamente cruel con otro.

Además, hay todo un catálogo de las diferentes personalidades que podemos encontrar en toda genealogía: una hija con un complejo de Elektra en grado máximo, un hijo que ha hecho carrera en la vida agobiado por las responsabilidades y el estrés, un hermano vividor incapaz de asumir responsabilidades, una hermana envidiosa y clasista, una jovencita bohemia de sexualidad alegre y un sobrino con problemas psíquicos.

Por otro lado, el dibujo viene reforzado por la utilización de tonos ocres y sepias que contribuyen a dar a la historia un tono propio y muy personal.

Sin ser la obra más redonda de Eisner, sí es tremendamente interesante por la manera en la que, en pocas páginas y con una increíble sencillez, nos define unos personajes y sus complejas relaciones interpersonales.

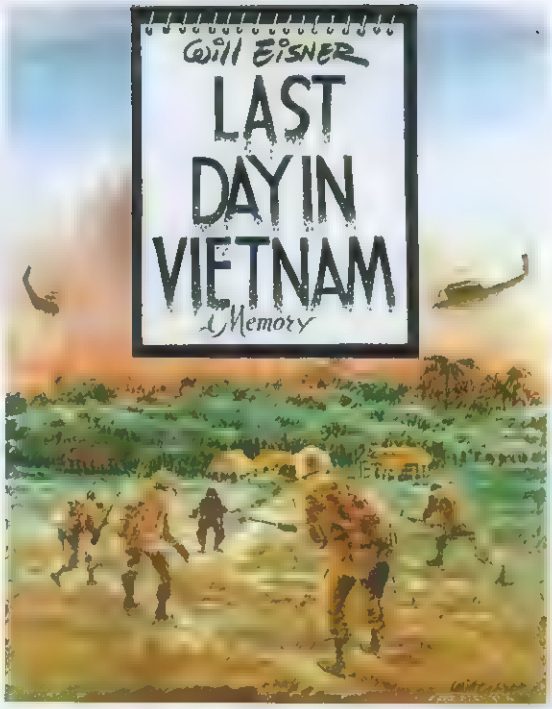
EL ÚLTIMO DÍA EN VIETNAM (2000)

Dark Horse Comics / Norma Editorial (Colección Will eisner). 76 páginas 1950 pts.

Este álbum es un compendio de historias cortas que comprenden relatos vividos u oídos por Eisner, en los años en los que prestó sus servicios al ejército de los EE.UU.

En la parte gráfica, vuelve a utilizar tonos ocres pero, esta vez, sobre un papel rugoso, lo que da al dibujo un tramado muy particular. En lo narrativo, el texto no aparece incluido en bocadillos y los personajes se dirigen a alguien que está siempre fuera de plano, (el propio Eisner o el mismo lector, según como lo miremos). También cabe señalar que los diferentes episodios están separados por fotografías del conflicto bélico al que se hace referencia en el capítulo.

Los relatos destacan a la hora de mostrar el lado más cruel y absurdo de la guerra. No es que éste sea uno de los mejores trabajos de Eisner, ya que a veces peca de sensiblería, como en "Una Dura Tarea", o de panfletismo, como en "La Periferia". Sin embargo, lo que más impresiona es que, aunque a veces cueste creerlo, son historias basadas en hechos reales, como la increíble pero cierta "Una medalla para George", absurda y cruel a partes iguales.



MINOR MIRACLES (2001)

DC Comics The Will Eisner Library /Norma Editorial (Colección Will eisner). 110 páginas 2500 pts.

Tras el interesante pero algo decepcionante ejercicio de estilo que supuso Last Day in Vietnam, Eisner vuelve a terreno conocido y nos ofrece cuatro historias en un álbum de 110 páginas ambientado en la Avenida Dropsie, su particular barrio del Bronx. Esta vez, elude referencias autobiográficas de ningún tipo (excepto en la breve Street Magic) y se decanta por historias de corte moral y tono fabulado, remarcando aún más el carácter mítico de un lugar que cada vez es más patrimonio de la mente de Eisner y menos un referente histórico-geográfico concreto. Resulta especialmente destacable, en este sentido, la historia A New Kid on the Block, precioso cuento donde Eisner vuelve a demostrar que para los genios no hay edad y que nos hace esperar ansiosos su inminente The Name of the Game.

JOKER ...

ahora
por

duplicado

Todo
en
comic

c/ Bertendona 2
Bilbao
94 4159127

Segunda mano
Comic de importacion
Ciencia ficcion, novela gotica y pulp
Merchandising...

Todo
en
juegos

c/ Fdez. del Campo 24
Bilbao
94 4439297

Rol nacional y de importacion
Juegos de cartas (Magic, Pokemon, L5R...)
Figuras de plomo, tablero, estrategia...
Campeonatos, mesas de juego...

Reseñas

DE LA EVOCACIÓN COMO ARTE

A estas alturas, a más de uno le resultará una obviedad la afirmación de que, desde el Génesis hasta las novelas de Faulkner, el ámbito privilegiado en que discurren las historias más atroces está reservado a la familia. Viejos canallas, penúltimo fruto de la colaboración entre Carlos Trillo y Domingo "Cacho" Mandrafina, viene a sumarse a esa ya antigua genealogía y se me antoja, pese a lo antedicho, menos obvio de lo que a primera vista pudiera parecer.

Partiendo de tan poco originales premisas, cabe celebrar la habilidad de un guionista (precisamente cuando se ha convertido en lugar común proclamar la escasez de esta especie) para hilvanar con destreza las costuras de un relato perverso, repleto de guiños, secretos y mentiras.

Paradójicamente, la estructura escogida no podía resultar menos novedosa: un anciano (ácida parodia, precisamente, de los "capos" de la Mafia, la "familia" más célebre del cine y ahora, gracias a Los Soprano, también de la televisión), a cambio de satisfacer su gula, se detiene a relatar jirones de sus memorias, a las que el dibujo presta un minucioso tramado, a un sobrino que escucha entre atónito y asqueado. Estructura arquetípica, es cierto, que remite a modelos como Las mil y una noches, pero que permite contar con el suspense gracias a la anticipación de acontecimientos que, cuidadosamente, se nos van a ir administrando con posterioridad.

Pero, sin despreciar la labor de Trillo, el gran acierto de esta obra reside, a mi juicio, en la elección del dibujante. Mandrafina sigue siendo aquel discípulo aventajado de Alberto Breccia, intuitivamente dotado para la captación de atmósferas expresionistas, talento que de tanto provecho le fue, a finales de los años 70, al acercarse a esa "serie negra" modélica que fue El condenado. Al irse alejando de las convenciones impuestas por los encargos más comerciales, ha ido depurando su estilo al tiempo que hacía una apuesta decidida por la caricatura y la sátira.

Si el guión dedica su esfuerzo al malsano ejercicio de "desenterrar los muertos", hábito que reprobara ese ácido moralista que fue Quevedo, Mandrafina, por su parte, se decanta por una sólida puesta en escena de raíz clásica (no se pierdan, por favor, el ajedrezado de las viñetas, ese juego sutil de blancos y negros en que el argentino es un maestro absoluto) y una composición de página nada gratuita en que la reiteración de viñetas acentúa la asfixia de ese ambiente sórdido y cerrado por el que discurre el relato.

En ese terreno encuentro, precisamente, uno de los muchos valores de este álbum: ese aire mezquino, entre triste y paródico ("la vida es una parodia", pone Trillo en boca de uno de los secundarios), en que tienden a moverse, como peces tras el cristal del acuario, los personajes de esta charada, al contraluz que les prestan los enfermizos recuerdos de esa particular Sherezade que es Amerigho Centobucci; ese sabor agridulce que, a la postre, deja un reparto caracterizado con truculencia, sin temerle al trazo grueso, ajeno a cualquier conmiseración para con los códigos de esos géneros que los autores disfrutan dinamitando.

"El árbol del crimen da frutos amargos", decía La Sombra; ahora, para nuestro disfrute, el de Trillo y Mandrafina también.

Jorge García

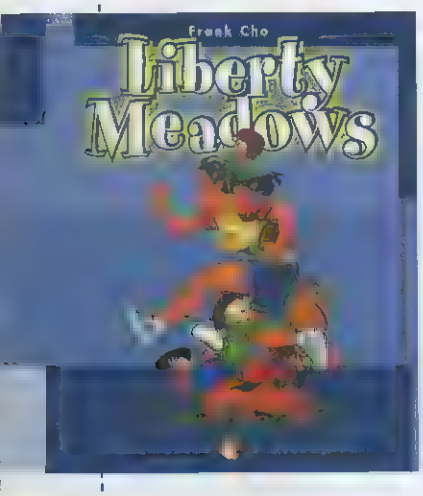
VIEJOS CANALLAS (1): Cuestión de Familia
Norma Editorial.
Guión: Carlos Trillo. Dibujo: Cacho Mandrafina.
Rústica. 104 páginas. Blanco y negro. 2300 pesetas.

AIRES DE LIBERTAD

Liberty Meadows es el título de la obra elegida por La Colla de la Pesicolla para iniciar su andadura editorial. Asociados a Ediciones Dolmen, pero funcionando autónomamente, La Colla se ha tomado su tiempo a la hora de editar el producto, inicialmente previsto para el Salón del Cómic de Barcelona, y que al final ha visto la luz en Expocómic.

Quienes están metidos en harinas editoriales saben lo duro y laborioso que resulta sacar un producto a la luz. Traducción, rotulación, impresión... En cualquiera de esos pasos, el mejor de los productos puede echarse a perder. Por suerte, detrás de La Colla están algunos de los mejores profesionales del medio (Pérez Navarro y Lorenzo Díaz en la traducción, Sempere y Cristina Ruiz en diseño y rotulación) y eso se nota.

No deja de ser curioso que el mismo grupo que ahora nos ofrece Liberty Meadows, fuera el encargado de la realización de la tira de Calvin y Hobbes cuando ésta era aún una serie de culto. Entonces, como ahora, el producto era impecable tanto por los contenidos como por el cariño con el que eran tratados y, con el tiempo, se convirtió en un superventas de la mano de Ediciones B.Las comparaciones son odiosas, pero no es descabellado pensar que podamos estar ante un fenómeno similar- de progresiva e imparable popularización, ya que en el panorama de las tiras de prensa estadounidenses, Liberty Meadows brilla con luz propia.



Frank Cho se revela como un inteligente guionista desde las primeras tiras, lo que no debería sorprendernos, ya que Liberty Meadows es continuación de otra (University 2) que ideó mientras estaba en la universidad y en la que ya aparecían los personajes de la serie. Frank Cho trabaja con viejos conocidos, de personalidad definida, y eso redunda en un inicio algo abrupto pero nada titubeante desde donde el lector disfruta ya del agradable humor al que nos tiene acostumbrados. En todo caso , los completistas no deben angustiarse ya que está prevista la edición de University 2 por parte de Dude en el 2003.

Pese a que Liberty Meadows tiene guiones que oscilan entre lo entretenido y lo simplemente genial, su verdadero punto fuerte se encuentra en el dibujo, siendo una de las series de prensa mejor dibujadas que se pueden encontrar hoy en día. Cho domina con soltura el dibujo realista (personificado en Brandy) y de humor (con esos maravillosos animales antropomórficos) y consigue que cohabiten en la misma tira sin perjuicio de ninguno de ellos. Alguien lo definió acertadamente como una amalgama de Frazetta, Raymond y Walt Kelly, y quizá ése sea el problema mayor de esta serie: lo evidente de las filias del autor, (problema que, por otra parte, para sí querrían muchos).

Las últimas noticias USA nos cuentan que Cho deja de publicar la serie en la prensa diaria para continuarla en formato comic book. Poco importa mientras que se mantengan los estandares de calidad que hasta ahora han guiado la serie...y conociendo a Frank Cho, no cabe duda que así será. De precio ajustado y edición impecable, tienes en tus manos una de las mejores tiras de prensa de la actualidad y un tebeo que no debería faltar en tu biblioteca.

Koldo Azpitarte

Liberty Meadows
Dolmen Ediciones/ La colla de la Pesicolla
Guión y dibujos: Frank Cho
Prestigio. 128 páginas. B/N. 1650 Ptas.

LA CRISIS DE LOS 30

Tras el fracaso que supuso la publicación del primer álbum del Señor Jean (no parece que Norma esté por la labor de continuarla), nos llega el diario que Dupuy y Berberian elaboraron durante la época en la que prepararon el tercer álbum de su carismático personaje. No se trata de analizar el proceso técnico que supone preparar una historieta (aunque al método de trabajo a cuatro manos de Dupuy y Berberian se le hubiese podido sacar mucho partido), de hecho, los autores apenas prestan atención a esta faceta para dedicar sus páginas a desnudarse ante sus lectores --siempre figuradamente--, enseñando cada uno hasta donde se atreve. Digo esto porque, en esta ocasión, en lugar de seguir su tónica habitual, optan por la más lógica opción de dividirse las páginas y trabajar cada uno por separado. De otra manera no hubiese tenido sentido elaborar un diario, por definición un acto personal, íntimo e individual.

La idea inicial se debe a Berberian, y es él mismo quien inicia el álbum, alternando en sus páginas paridas y anécdotas a partes iguales, a la vez que desarrolla un relato costumbrista de su vida familiar, casi perfectamente idílica. Después de leerlas, no hay duda de que conocemos algo mejor al autor, sabemos de su mujer e hija, e incluso nos confiesa su compulsiva afición coleccionista. Pero esto es todo, apenas empieza a rascar la superficie. No está claro si eso es lo que hay o si teme mostrarnos demasiado y opta por quedase en el detalle, en lo evidente, queriendo justificar su decisión con pequeños guiños a la galería que no llegan a profundizar demasiado. No quiero dar a entender que la parte de Berberian me parezca floja o fallida. Quizás si el álbum sólo contase con sus páginas, la valoración sería más neutra, menos supeditada al conjunto, y saldrían a relucir el ritmo, la planificación, lo divertida que es en verdad; pero no es así y, tras Berberian, le toca a Dupuy.

Ya desde el inicio, Dupuy opta por un tono más reflexivo, introspectivo. Las primeras páginas se resienten de una confesada falta de ritmo, quizás buscada para transmitir la desazón del autor que se encuentra ante la página en blanco; es difícil de adivinar. Pero esa falta de rumbo inicial se va transformando en una sensible, que no sensiblera, crónica del hundimiento personal y profesional en la que estaba (supongo que ya no lo estará) sumido. Donde Berberian no se atreve a ir más allá de lo superficial, Dupuy hace sangre y confiesa envidias, inseguridades, problemas personales graves y delicadas situaciones profesionales. Incluso, gráficamente, rompe la homogénea composición de seis viñetas que domina todo el álbum para poner la página al servicio de la narración, quebrándola en el momento justo y de la manera precisa. Es todo un tour de force que deja en pañales el esfuerzo de su pareja artística.

Tras leer el diario, casi confesión de Dupuy, tienes la certeza de conocer a la persona y al artista. No sé si elaborarlo le sirvió como catarsis, pero seguro que puso en él mucho más de lo que él mismo se esperaba.

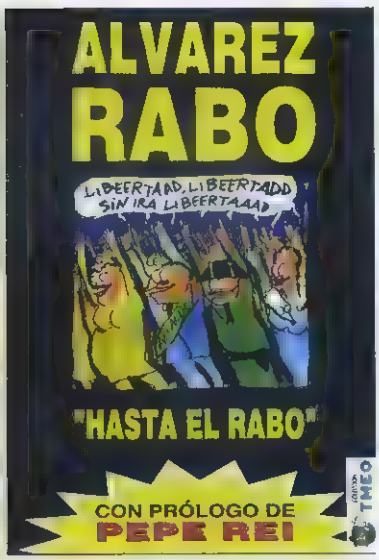
Gorka Domínguez

Diario de un álbum
Planeta DeAgostini
Guion y dibujos: Philippe Dupuy y Charles Berberian
Rústica. 132 páginas, B/N. 1.390 Ptas.

ALVAREZ RABO ES ASI (no lo he inventado yo)

Alvarez Rabo es un personaje curioso por no decir desconcertante. No se sabe muy bien donde acaba el "autor" de cómics y donde empieza el jeta que se ríe de todo el mundo con su intencionada diarrea gráfica. Su última contribución al panorama editorial es Hasta el Rabo, nueva colección de historietas delirantes que abarcan todas sus temáticas habituales: el sexo guarro y desagradable, la protesta social, la parodia política, la ridiculización de personajes públicos y, en definitiva, la extraña conducta del genero humano.

Abre el álbum un prólogo ligeramente baboso, lameculos y autocomplaciente de Pepe Rei que da paso a una reunión de chistes bastante inconexa. Álbumes como Consejos Sexuales o A las Mujeres No les Gusta Follar representan las mejores obras del autor no sólo por lo divertido de las mismas sino, sobre todo, por la coherencia temática; son obras que aun formadas por páginas independientes, tienen una razón de ser como colección.



Lo malo de Hasta el Rabo es el salto que da de una página buena a una mala y de una mala a una regular. El criterio de selección es nulo y eso hace que la obra pierda calidad para ganar en extensión.

En cuanto al contenido, Rabo siempre ha tenido mejores resultados cuando cuenta burradas sin más, pero últimamente le da por la denuncia y/o protesta, y no es precisamente su fuerte. Cuando toca temas políticos hace gala de un marcado cinismo que parece encubrir una verdadera intención de no mojarse. Por otro lado, seamos justos: Alvarez Rabo sigue siendo un tipo que hace cosas divertidas. No entremos en si dibuja bien, si lo hace con el rabo o si está todo medido. Escribe chorradas y dibuja monigotes y eso nos hace reír, o sonreír al menos, y en ese arte se le puede considerar un maestro.

Para terminar como buen seguidor que soy, utilizare el método "rabero" para analizar la realización de esta reseña y la conclusión de la misma:

-Tiempo de lectura: 15 min. (tomando el café de la mañana)+3 min. (esperando a que empiece la película en el cine)+ 13 min. (en el trabajo cuando el jefe no miraba)+ 8 min. (antes de escribir la reseña)= Total 39 min.

-Tiempo de redacción de la presente reseña: 52 min. (sin pasarla por el corrector ortográfico).

-Relación chistes buenos/malos: Buenos 22 de 43; malos 21 de 43. Es decir, el 51.16 % de los chistes son buenos mientras que el 48.84 restantes no lo son.

Nota: A la par que este álbum publicado por TMEO, La Factoría saca otro del mismo autor. Mi intención era hacer una reseña más extensa en la que entrasen los dos, pero el señor editor (que es de los que hacen Roargh!! de verdad) me dijo que La Factoría no había mandado servicio de prensa y que por lo tanto me lo tenía que comprar yo. Por supuesto, para hacer una reseña yo paso de gastarme 995 Pts. en un álbum de 48 páginas en blanco y negro, que en comparación con el de TMEO (56 páginas de las cuales 16 son en color por sólo 700 Pts.) da risa.

Yahve Mediavilla

HASTA EL RABO
Colección TMEO
Alvarez Rabo
Prestigio. B/N y color. 58 páginas. 700 pesetas.

UNA CLARA VICTORIA

Cuando todavía está aún reciente la conclusión de The Long Halloween en España, ha aparecido en el mercado norteamericano el recopilatorio en tapa dura de su secuela: Dark Victory. Ambientado en una suerte de versión Elseworlds de El Padrino, en Dark Victory tenemos varias subtramas que avanzan a lo largo de sus 400 páginas y que van edificando ese mundo propio que Sale y Loeb crearon en The Long Halloween:

- Por una parte asistimos a la eclosión de Dos Caras como uno de los villanos más interesantes de la vasta galería de oponentes del Señor de la Noche, en detrimento de otros como El Joker , Poison Ivy o Mr. Freeze que se ven reducido a simples comparsas.
- Igualmente, Catwoman sigue siendo un personaje cuidadamente ambiguo pero simpático para el lector, aportando un refrescante contraste entre tanta tragedia y oscuridad.
- Paralelamente Loeb introduce a Robin, acentuando sus rasgos infantiles y acrecentando de este modo el contraste con la imponente figura de Batman. Este ejercicio de estilo cuestiona seriamente la credibilidad del personaje y su posterior uso en futuras secuelas.
- Por otra parte, James Gordon sigue siendo un personaje humano y evoluciona siguiendo los patrones que sabiamente trazó Miller en su fundacional Año Uno.
- Finalmente la intriga criminal que da estructura al libro profundiza en la exploración de la familia Falcone y, por extensión, del rico entramado social de la ciudad de Gotham.

Jeph Loeb y Tim Sale son una pareja bien avenida que lleva años colaborando. El principal beneficiario de esa colaboración es sin duda Loeb, ya que mientras que él escribe varios guiones al mes, Sale lleva varios años dibujando casi en exclusiva los guiones de Loeb.
Puede que Loeb no sea un guionista original y probablemente ni si quiera sea buen narrador, pero sabe vender un producto. En sus obras se puede ver con claridad las bazas en las que basa la historia y fagocita con inusual elegancia influencias que van desde lo cinematográfico (El Padrino) a lo estrictamente historietistico (Batman: Año Uno), pasando por la inevitable y magnifica serie de animación de Batman, envolviéndolo en un aire retro esencial para creernos que nos están contando la historia por primera vez. Un limpio y profesional trabajo para mayor lucimiento de la autentica estrella del cómic: Tim Sale.

Narrada con profusión de Splash pages y grandes viñetas, Dark Victory supone un paso adelante en la evolución gráfica de uno de los más grandes estilistas del cómic americano contemporáneo. Su magistral dominio de las luces y las sombras hace que esta obra bien pudiera haber sido publicada en blanco y negro, pero al menos, Gregory Wright aplica su paleta con sabiduría y no resta ni un ápice de belleza a la misma.
Estamos ante un tebeo entretenido y estéticamente insuperable al que tan sólo se le puede reprochar algo habitual en los guiones de Loeb y es que use 400 páginas para una historia que se podría haber contado en 100. Leído en tomo se lleva bien, pero serializado es bastante frustrante.

Koldo Azpitarte

DARK VICTORY HC
D.C. Comics
Guión: Jeph Loeb. dibujos: Tim Sale
Cartone. 394 páginas. Color. 30 dolares.

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

AMANIACO

MIGHTY SIXTY
Belushi, Vermut
32 Págs. B/N.

ARES INFORMÁTICA

TOP COMICS
(revista de cómic americano)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD)

DOKAN
(revista de cómic japonés)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD)

SHIRASE
(revista de cómic japonés)
68 Págs. Color. 695 ptas., (incluye CD)

MINAMI
(revista de cómic japonés)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD y suplemento (encarte) con comics de los lectores.)

HENTAI
(revista de cómic erótico japonés) 68 Págs. Color. 975 ptas., (incluye CD)

ASTIBERRI

TRAMA 9
Revista de información.
56 Págs. Color. Gratuita.
Incluye un adelanto de "Mis circunstancias" por Trodheim.

GRENDEL BLANCO, NEGRO Y ROJO 2 de 3
Wagner y otros.Prestigio.
64 Págs. Bitono. 750 Pts.

BURZ COMICS

EXODUS
Agustín Padilla.
50 Pág. Color. 495 Pts.
(rebajado).

MAÑANA LLEGA MICHELLE
Álvaro Ortiz.
28 Págs. B/N 250 Pts.

DE TEBEOS

BOKERONES FRITOS
Idígoras y Pachi.
64 Págs. B/N. 600 Pts.

GAÑÁN EL BESTIAJO # 3
Nájera.
24 Págs. B/N. 250 Pts.

MUNDOS DE PAPEL # 6
Revista sobre cómics.
40 Págs. B/N. 350 Pts.
Incluye "El alacrán", 24 páginas de historietas de nuevos valores.

VIDAS DE GATOS. GENTE CON CLASE
Antonio Jesús Morata.
92 Págs. B/N. 500 Pts.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN #6
88 páginas, B/N, 425 Pts.

SÓLO UN PEREGRINO # 2 de 2
Ennis y Ezquerra.Prestigio.
72 páginas Color. 950 Pts.

EROS #7
Autores: Varios.
Revista. 68 Pgs. 450 Ptas.

DUDE CÓMICS

BONE # 25
Jeff Smith.
24 páginas, B/N, 250 Pts.

EL LOBO MATEYO # 1
Quim Bou
24 páginas, B/N.

ALAN MOORE'S TWISTED TIMES
Moore y otros
64 páginas, B/N.
Colección 2000 AD.

LA CÚPULA

EL VÍBORA # 263
VVAA.
100 Páginas. 550 Pts.

KISS CÓMIX # 122
VVAA.
100 Páginas. 540 Pts.

MUNDO IDIOTA # 12
Bagge.
36 Págs.B/N. 275 Pts.

CARA DE PERRO # 1
Cadelo.
36 Páginas.B/N. 375 Pts.

SUPERSERDO # 3
Shelton.
52 Páginas.B/N. 375 Pts.

BRACITOS DE GITANO
König.
84 Páginas. B/N. 895 Pts.

RUBBER FLESH # 3
M. A. Martin.
68 Páginas. Color. 975 Pts.

ODIO # 6
Bagge.
52 Páginas. Color. 850 Pts.

MR. SNOID
Crumb.
68 Páginas. B/N. 925 Pts.

LOS INFORTUNIOS DE JANICE III (2ª edición)
Von Gotha,Joubert.
68 Páginas. 1250 Pts.

MANGALINE

BERSERK #2
Kentaro Miurai
240 Págs B/N.

PLEASE SAVE MY EARTH #2
Saki Hiwatari.
200 Págs B/N.

NORMA

EUROPA

EL HOBBIT
Dixon y Wenzel.
136 Págs. Color. Cartoné.
1250 Pts.

RAPACES 3
Dufaux, Marini.
Rústica. 64 Págs. Color. 1650 Pts.

PEQUEÑOS MILAGROS
Will Eisner.
Rústica. 112 Págs. 2500 Pts.

XIII 13: THE XIII MISTERY
Van Hamme, Vance.
Cartoné. 112 Págs.Color.
2950 Pts.

USA

BATMAN # 10
Rucka, Teran.
Prestigio. 48 Págs. Color. 750 Pts.

BATMAN # 11
VVAA.
Prestigio. 72 Págs. Color. 975 Pts.

SUPERMAN #12
VVAA.
Prestigio 48 Págs. Color. 750 Pts.

SUPERMAN # 13
VVAA.
Prestigio 48 Págs. Color. 750 Pts.

LA REVOLUCIÓN DE LOS CÓMICS
McCloud.
Rústica. 256 Págs. B/N. 2750 Pts.

VÉRTIGO

TRANSMETROPOLITAN: REGRESO A LOS ORÍGENES # 2
Ellis, Robertson.
Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.

LUCIFER: LA CASA DE LAS SALAS SIN VENTANAS # 1 (De 2)
Carey, Gross.
Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.

LOS LIBROS DE LA MAGIA I: VÍNCULOS
Rieber, Amaro, Gross
Prestigio. 104 Págs.
Color. 1350 Pts.
Primer arco argumental, ya publicado en esta misma colección.

LOS LIBROS DE LA MAGIA II: CONVOCACIONES
Rieber, Amaro, Gross, Snejbjerg
Prestigio. 224 Págs.
Color. 2250 Pts.
Segundo arco argumental, ya publicado en esta misma colección.

Syldavia
Comics
TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano..)
Novedades, colecciones, segundamano, novedades magic, colecciones Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...
¡¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!!

REVISTAS

¡DIBUS!, Nº21
Revista.
80 Págs. Color. 695 Pts.

MANGA

RECORD OF LODOSS WAR # 11
Mizuno, Natsumoto
48 Págs. B/N. 700 Pts.

MACROSS 7 TRASH VOL 5
Haruhiko Mikimoto
Rústica. 176 Págs. B/N. 1700 Pts.

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 69
Tieri, Chen.
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X # 69
Claremont, Larroca.
24 Págs. Color. 250 Pts.

X-MEN # 69
Claremont, Yu.
24 Págs. Color. 250 Pts.

X-MEN
LA BÚSQUEDA DE CÍCLOPE # 3
Harris, Raney.
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X:
LOS AÑOS PERDIDOS #14
John Byrne.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SIEMPRE PATRULLA X # 2
Nicieza, Maguire
24 Págs.Color. 250 Pts.

EXCALIBUR
Raab, Riamondi
96 Págs.Color. 990 Pts.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 38
Busiek, Pérez
24 Págs. Color. 250 Pts.

4 FANTÁSTICOS # 3
Marín, Pacheco, Merino.
24 Págs. Color. 250 Pts.

THOR # 33
Jurgens, Kubert.
24 Págs. Color. 250 Pts.

UNIVERSO MARVEL X # 2 (de 6)
Krueger, Braithwaite.
96 Págs. Color. 990 Pts.

CAPITAN MARVEL # 14
David, Cross.
24 Págs. Color. 250 Pts.

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

MARVEL KNIGHTS:PUNISHER #8
Ennis, Dillon.
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS:
DAREDEVIL # 20
Bendis, Mack, Quesada.
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS # 8
Dixon, Barreto.
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL BOY
Morrison, Jones.
144 Págs. Color. 1680 Pts.

VIGIA # 1 (de 2) N
Jenkins, Jae Lee.
128 Págs. Color. 1580 Pts.

MARVEL KNIGHTS # 8
Dixon, Barreto.
24 Págs. Color. 250 Pts.

KILLRAVEN
Linser.
24 Págs. Color. 250 Pts.

VIUDA NEGRA VOL II # 1 (de 3)
Rucka, Grayson, Hampton. N
24 Págs. Color. 250 Pts.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL:
THOR # 8

Lee, Kirby.
160 páginas. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL: DAREDEVIL # 7
Lee, Colan.
160 páginas. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL: LOS ETERNOS # 2
Kirby
160 páginas. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL: VIUDA NEGRA
VVAA.
160 páginas. B/N. 750 Pts.

CLÁSICOS MARVEL B/N: KILLRAVEN
VVAA.
224 Págs. B/N. 1580 Pts.

SPIDERMAN DE JOHN ROMITA ESPECIAL INVIERNO
Lee, Romita.
32 Págs. Color. 300 Pts.

4 F: LA AVENUTA MÁS GRANDE JAMÁS CONTADA # 1 (de 3)
VVAA.
96 Págs. Color. 990 Pts. N

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN # 28
Varios Autores
80 Págs. Color. 600 Pts.

SPIDERGIRL: LA HIJA DE SPIDERMAN
De Falco, Oliffe
80 Págs. Color. 600 Pts.

WILDSTORM

GEN 13 # 8
Raab, Benes
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE AUTHORITY # 20
Millar, Quietly.
24 Págs. Color. 250 Pts.

IMAGE TMP

SPAWN: DARK AGES # 8
Holguin, McCormack-Sharp.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN # 92
MacFarlane, Holguin, Capullo.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN UNDEAD # 9 de 9
Jenkins, Turner
24 Págs. Color. 250 Pts.

AMERICA'S BEST COMICS

TOM STRONG # 12
Moore, Sprouse.
24 Págs. Color. 250 Pts.

TOP COW

RISING STARS # 14
Straczynski, Zanier, Livesay.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPIRIT OF TAO # 15 de 15
D. Tron, Tan.
24 Págs. Color. 250 Pts.

KIN # 2
Frank.
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE DARKNESS # 16
Coney, Benitez.
24 Págs. Color. 250 Pts.

IMAGE

DARKMINDS # 2 de 8
Lee, Tsang
24 Págs. Color. 250 Pts.

WARLANDS # 2 de 12
Lee, Tsang
24 Págs. Color. 250 Pts.

STONE # 8 de 8
Haberlin, Portacio, Alanguilan
24 Págs. Color. 250 Pts.

DARKCHYLDE # 1 de 10
queen, Gorder, Alquiza.
32 Págs. Color. 295 Pts. N

CLIFFHANGER

STEAM PUNK # 8
Kelly, Bachallo.
24 Págs. Color. 250 Pts.

DARK HORSE

MINDHUNTER # 2
Quee, Rubi.
24 Págs. Color. 250 Pts.

STAR WARS

EL FIN DEL INFINITO # 2 de 2
Mills, Bachs.
Prestigio. 48 Págs. Color. 695 Pts.

MANGA

MIS RECUERDOS DE INSTITUTO #2 de 6
Mizusawa.
64 Págs. B/N. 400 Pts.

VIDEO GIRL A I # 2 de 15
Katsura.
192 Págs. B/N. 1190 Pts.

SOMOS CHICOS DE MENTA # 14 de 16
Yoshizumi.
64 Págs. B/N. 395 Pts.

DIGIMON AVENTURAS VOL II # 1
Mama, Tenya.
32 Págs. B/N. 295 Pts.

FENIX # 2
Tezuka.
96 Págs. B/N. 690 Pts.

MONSTER # 2
Urasawa.
112 Págs. B/N. 690 Pts.

EK AKMANAQUE DE MI PADRE #2
Taniguchi.
96 Págs. B/N. 690 Pts.

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 14
Thomas, Buscema.
48 Págs. B/N. 425 Pts.

LÍNEA LIBROS

ELEKTRA ASESINA
Miller, Sienkiewicz.
Cartoné. 264 Págs.
Color. 2995 Pts.

MAUS
Spiegelman.
Cartoné. 296 Págs. B/N. 1995 Pts.

FROM HELL
Moore, Campbell.
Cartoné. 624 Págs. B/N. 3985 Pts.

DIARIO DE UN ÁLBUM
Dupuy, Berberian.
Rústica. 128 Págs. B/N. 1390 Pts.

COLECCIÓN BD

ARQ # 1
Andreas.
Rústica. 48 Págs. Color. 690 Pts.

SINS ENTIDO

HURACAN.
Ricard Castells. Basado en una obra de Carlos Leon.
36 Págs. Color. 1595 Pts.

PLAGIO DE ENCANTES
Autor poemas Jesus Cuadrado, Ilustración VVAA
124 Págs. B/N. 2995 Pts.

VANIDAD
Luis Durán.
80 Pags. B/N. 1695 Pts.

Las editoriales que no se encuentren reflejadas y quieran hacernos llegar su checklist pueden hacerlo a traves de:
Fax: 944 159 127
o e-mail:
trama@altergames.com

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona

vicio y subcultura

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España. Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.

Visítanos en www.gigamesh.com

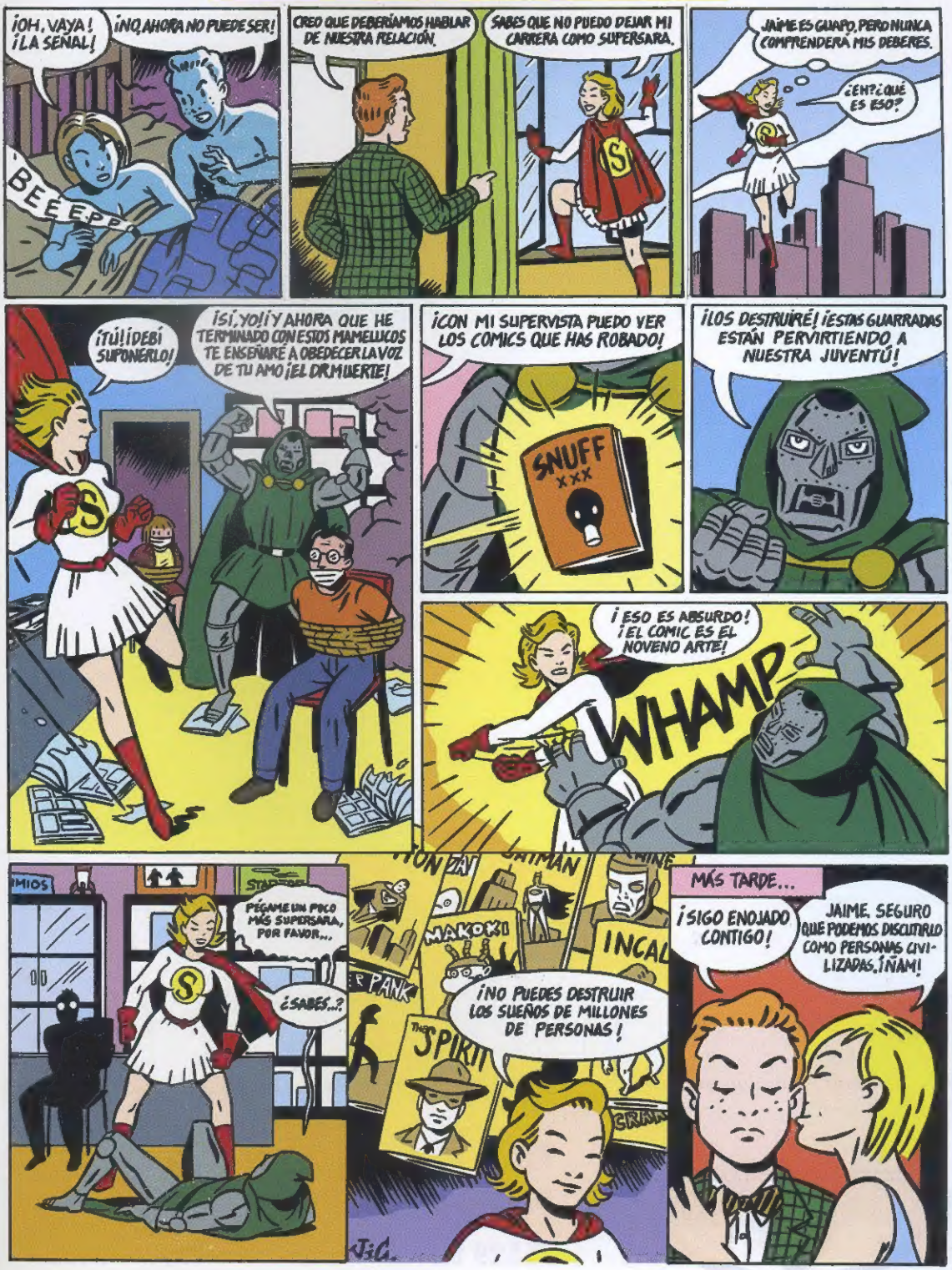
COMANDANTE ZORITA, 4
24004 LEÓN
TELF. 987 263225

ElekTra

PRESENTA

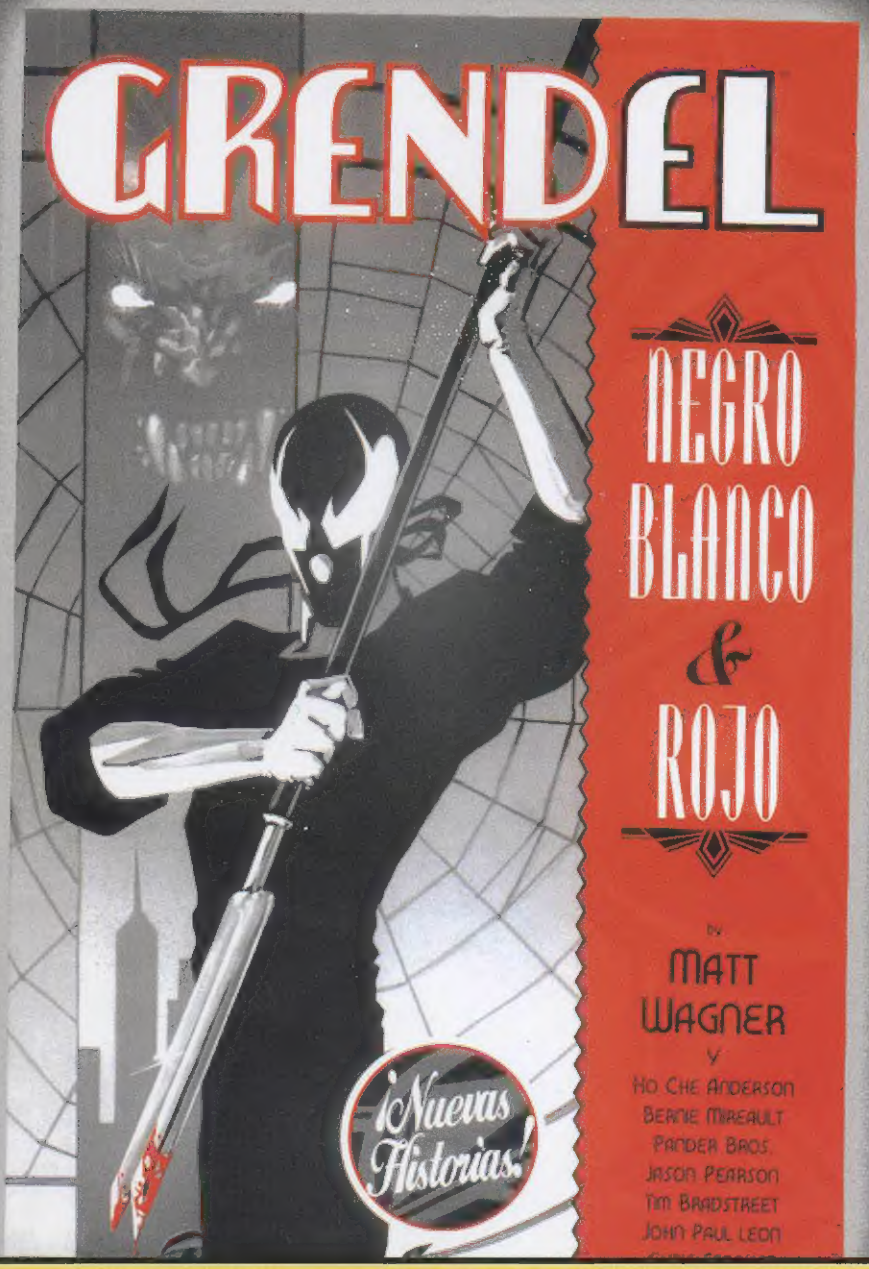
"SuperSara vs. el Imperio del Mal"

SAN BERNARDO, 20
28015 MADRID
TELF. 91 521 39 75


¡OH, VAYA! ¡LA SEÑAL!
¡NO, AHORA NO PUEDE SER!
BEEEPP!
CREO QUE DEBERÍAMOS HABLAR DE NUESTRA RELACIÓN.
SABES QUE NO PUEDO DEJAR MI CARRERA COMO SUPERSARA.
JAIME ES GUAPO, PERO NUNCA COMPRENDERÁ MIS DEBERES.
¿EH? ¿QUÉ ES ESO?
¡TÚ! ¡DEBÍ SUPONERLO!
¡SÍ, YO! ¡Y AHORA QUE HE TERMINADO CON ESOS MAMELUCOS TE ENSEÑARÉ A OBEDECER LA VOZ DE TU AMO ¡EL DR. MUERTE!
¡CON MI SUPERVISTA PUEDO VER LOS COMICS QUE HAS ROBADO!
SNUFF
XXX
¡LOS DESTRUIRÉ! ¡ESTAS GUARRADAS ESTÁN PERVIRTIENDO A NUESTRA JUVENTÚ!
¡ESO ES ABSURDO! ¡EL COMIC ES EL NOVENO ARTE!
WHAMP
PÉGAME UN POCO MÁS SUPERSARA, POR FAVOR...
¿SABES...?
¡NO PUEDES DESTRUIR LOS SUEÑOS DE MILLONES DE PERSONAS!
MANOKI
INCAL
THE SPIRIT
MÁS TARDE...
¡SIGO ENOJADO CONTIGO!
JAIME, SEGURO QUE PODEMOS DISCUTIRLO COMO PERSONAS CIVILIZADAS. ¡ÑAM!

En Diciembre a la venta el número 2

alterComics



¡GRACIAS!

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.